

# Electone® **STAGEA**®

**ELS-03G**

**ELS-03X**

**ELS-03XR**

**ELS-03XF**

## 取扱説明書 詳細編

本書は、エレクトーンの機能や操作について詳しく説明しています。  
ご使用前に必ず「取扱説明書 基本編」に記載の「安全上のご注意」をお読みください。

# 目次

モデル名について .....	4
説明書について .....	5
お知らせ .....	5
各部の名称 .....	6
操作パネル.....	7
ご使用前の準備.....	8
キーカバーを開ける/閉める(ELS-03XR/ELS-03XFのみ) .....	8
電源の準備.....	8
電源を入れる/切る .....	9
音量(ボリューム)を調節する .....	9
ヘッドホンを接続する .....	10
<b>1 基本操作</b> .....	<b>11</b>
メイン画面の操作方法 .....	11
画面に関する設定をする .....	13
音声ガイドの設定をする.....	14
基本の画面(ボイスディスプレイ)の見かた .....	15
レジストレーションメニューから好みの設定を呼び出す .....	17
ニーレバーを使う .....	18
エクスプレッションペダル/フットスイッチを使う .....	19
音の高さを調整する(トランスポーズ/マスターチューン).....	20
スピーカーに関する設定をする .....	21
鍵盤のキャリブレーション(調整)をする (ELS-03X/ELS-03XR/ELS-03XFのみ).....	22
エレクトーンのパージョンを確認する .....	23
エレクトーンを初期化する.....	24
<b>2 ボイス(楽器音色)</b> .....	<b>25</b>
ボイスを選ぶ.....	26
ボイスに関する設定をする(ボイスコンディション画面).....	30
搭載されている音源について .....	39
<b>3 オルガンフルート</b> .....	<b>41</b>
VCMオルガン [フッテージ]タブ .....	43
VCMオルガン [設定]タブ .....	44
オルガンフルート [フッテージ]タブ.....	45
オルガンフルート [アタック]タブ .....	46
オルガンフルート [エフェクト]タブ .....	47

<b>4 コントロールとエフェクト</b> .....	<b>48</b>
スライダー .....	48
サステイン .....	50
ロータリースピーカー .....	52
ライブエクスプレッションコントロール .....	53
<b>5 リズム</b> .....	<b>58</b>
リズムを選ぶ.....	58
リズムを再生する .....	60
リズムに関する設定をする(リズムコンディション画面).....	63
自動でベースの伴奏を付ける(オートベースコード/A.B.C.)..	64
メロディーにハーモニーを付ける (メロディーオンコード/M.O.C.) .....	66
<b>6 キーボードパーカッション</b> .....	<b>67</b>
プリセットキーボードパーカッションを使う .....	67
ユーザーキーボードパーカッションを作る .....	69
<b>7 レジストレーションメモリー</b> .....	<b>77</b>
レジストレーションをナンバーボタンに記録する .....	79
レジストレーションを呼び出す .....	81
演奏中にフットスイッチでレジストレーションを切り替える (レジストレーションシフト) .....	82
バンク内のレジストレーションの設定をまとめて変更する .	86
レジストレーションをコピーする .....	88
レジストレーションメモリーを初期化する .....	89
<b>8 MDR (ミュージックデータレコーダー)</b> .....	<b>90</b>
MDR機能を使う前の準備.....	91
演奏を録音する(ソング) .....	94
レジストレーションなどをユニットとして USBフラッシュメモリーに保存する .....	98
USBフラッシュメモリーに保存したレジストレーションなどの データを読み込む .....	101
ソングを再生する .....	102
演奏を録音する(オーディオ).....	106
オーディオファイルを再生する .....	108
ソング/オーディオファイルを整理する .....	110

## 9 ボイスエディット 114

ボイスの構成.....	114
ボイスエディットの基本操作.....	115
AWMボイスのエディット .....	117
VAボイスのエディット (ELS-03X、ELS-03XR、ELS-03XFのみ).....	121

## 10 リズムプログラム 122

オリジナルのリズムを作る(リズムパターンプログラム).....	123
リズムを自動で切り替える(リズムシーケンスプログラム). 136	

## 11 ミキサー 146

各ボイスセクションのサウンドを調整する([ボイス]タブ) ...	147
オルガンフルートのサウンドを調整する ([オルガンフルート]タブ) .....	147
リズムのサウンドを調整する([リズム]タブ).....	148
全体のサウンドを調整する([マスター]タブ).....	148

## 12 マイク 151

マイクを接続する .....	151
マイクに関する設定をする.....	152
歌声にハーモニーを付ける(ボーカルハーモニー).....	154

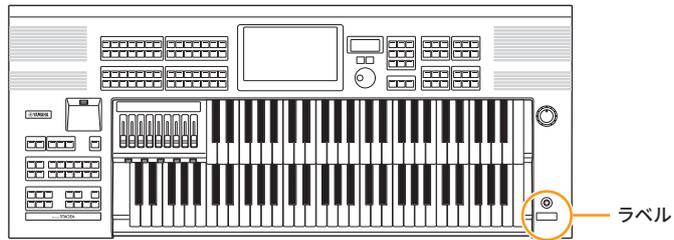
## 13 外部機器との接続 156

エレクトーンのを外部スピーカーなどに出力する (LINE OUT端子).....	157
外部オーディオ再生機器のをエレクトーンのスピーカーから 鳴らす(AUX IN端子) .....	159
MIDI機器と接続する(MIDI端子) .....	160
iPhone/iPadを接続してアプリを使う.....	162
コンピューターと接続する .....	166
USBフラッシュメモリー /USB無線LANアダプターを接続する (USB TO DEVICE端子).....	168
別売のペダルを使ってエレクトーンをコントロールする (ASSIGNABLE FOOT PEDAL端子).....	169

## 索引..... 170

# モデル名について

お使いの製品のモデル名は、製品の外観と、操作パネルの右手前にあるラベルでご確認ください。



外観	ラベル	モデル名
	ELS-03G	ELS-03G
	ELS-03X	ELS-03X
	ELS-03X	ELS-03XR
	ELS-03X	ELS-03XF

# 説明書について

本製品には、以下の説明書が用意されています。



## 製品に付属

### 取扱説明書 基本編

基本的な機能や使い方を説明しています。付属の楽譜を用いて、演奏にチャレンジしながらエレクトーンのさまざまな機能を体験できます。安全に正しくお使いいただくために、最初にお読みください。また、保証書の役割を兼ねていますので、大切に保管してください。

### 楽譜「ロンドンデリー・エア」、「ダットン人の踊り」

エレクトーン用の楽譜です。「取扱説明書 基本編」の説明に従ってエレクトーンの設定をしてから、演奏をお楽しみください。

### 椅子 取扱説明書(ELS-03XR/ELS-03XFのみ)

付属の椅子の組み立て手順や安全に正しくお使いいただくための取り扱い方法を説明しています。この説明書は、椅子の梱包箱に同梱されています。

\* ELS-03G/ELS-03Xの椅子の取り扱いについては、「取扱説明書 基本編」で説明しています。



## ウェブサイトで提供

### 取扱説明書 詳細編 (本書)

本製品の機能や操作について詳しく説明しています。エレクトーンをもっと便利に使いこなしたいときにご覧ください。本書内で参照させているデータリストについては、こちらからアクセスできます。

データリスト <https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>

### MIDIリファレンス

本製品のMIDIに関する資料を掲載しています。

これらの説明書はヤマハのウェブサイトでご覧になれます。「ELS-03」と入力して検索してください。

サポート・お問い合わせ(取扱説明書) <https://jp.yamaha.com/support/manuals/>

\* 「MIDI入門」と入力すると、MIDIの基礎知識を説明した資料をPDFで入手できます。

## 表記上の決まり

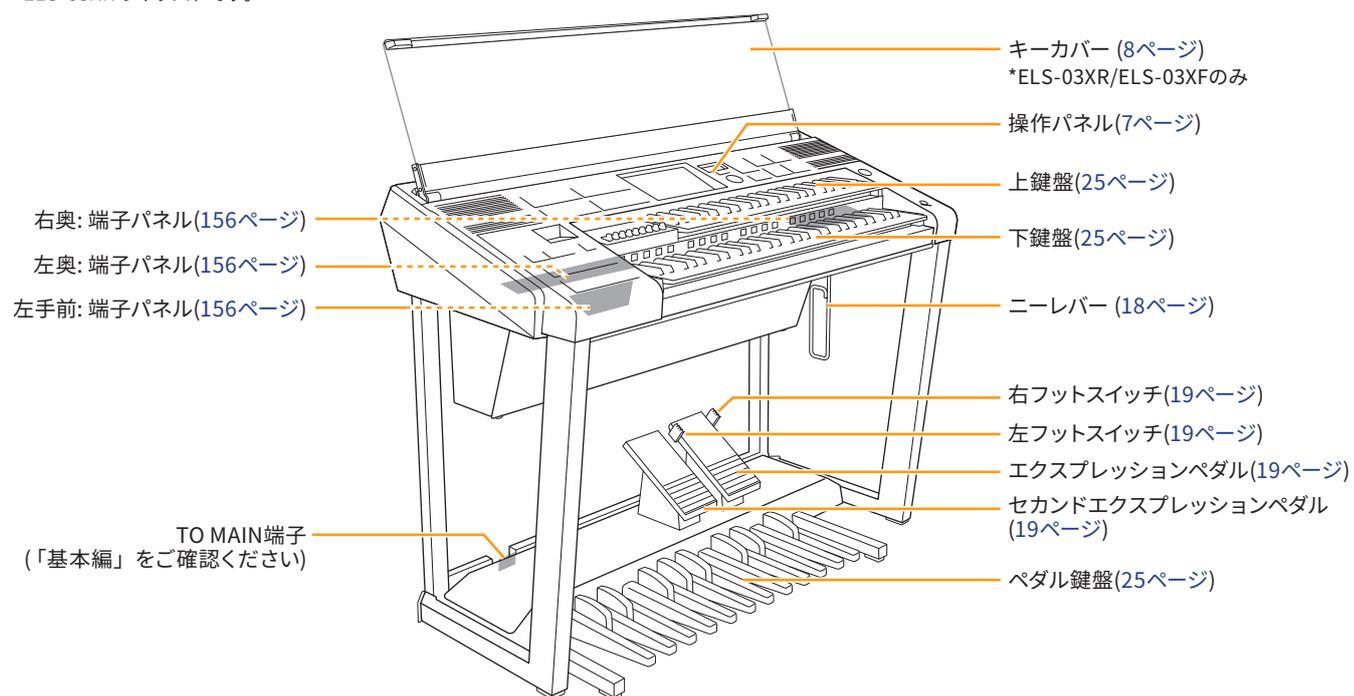
 <b>警告</b>	「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。
 <b>注意</b>	「傷害を負う可能性が想定される」内容です。
<b>ご注意</b>	「製品の故障、損傷や誤動作、データの損失の発生が想定される」内容です。
<b>NOTE</b>	知っておくとよい補足情報です。

## お知らせ

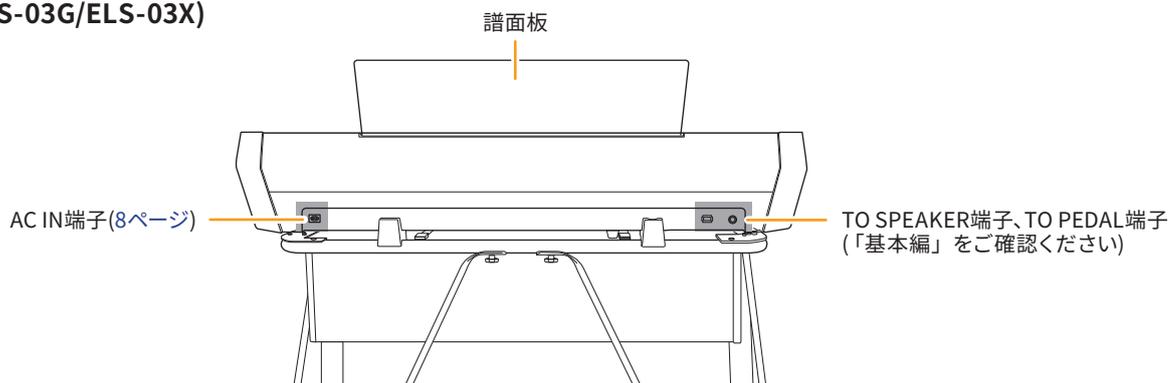
- 本書に掲載されているイラストや画面は、すべて説明のためのものです。
- 本書に掲載されているイラストや画面は、特に説明のない限り、ELS-03XRを使用しています。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- Apple、iPhone、iPad、Lightningは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- 日本国内において、iPhoneは、アイホン株式会社のライセンスに基づき使用されている商標です。
- AndroidはGoogle LLCの商標です。
- Wi-FiはWi-Fi Allianceの登録商標です。
- MIDIは、一般社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- USB Type-C™およびUSB-C™はUSB Implementers Forumの商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

# 各部の名称

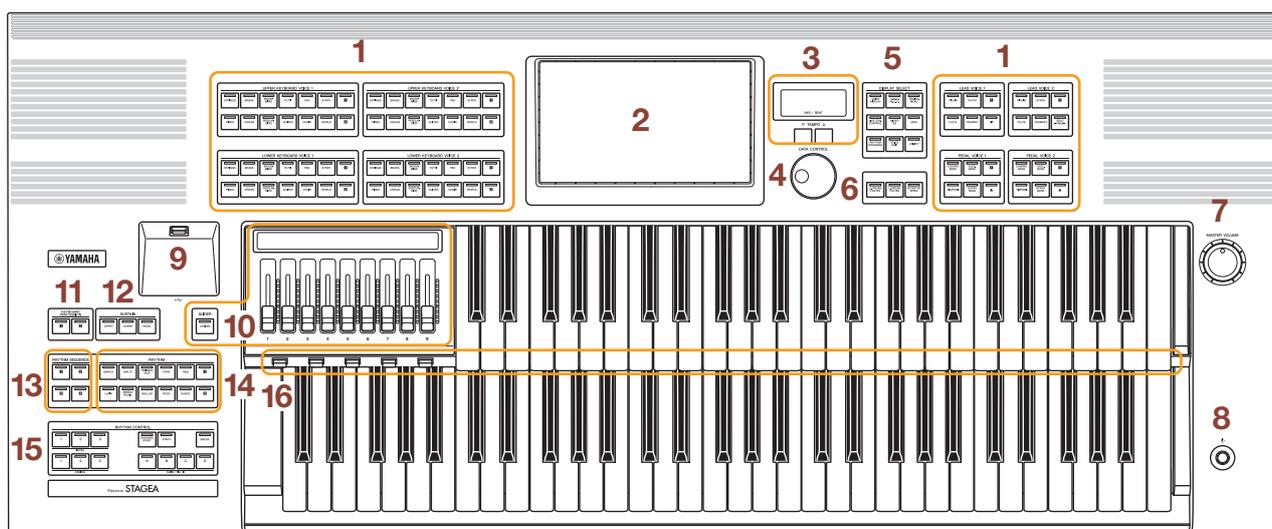
\* ELS-03XRのイラストです。



## 背面側(ELS-03G/ELS-03X)



# 操作パネル



- 1 ボイスボタン: 25ページ
- 2 メイン画面: 11ページ
- 3 テンポ (BAR/BEAT)画面、TEMPO [△]/[▽]ボタン: 61ページ
- 4 [DATA CONTROL] (データコントロール)ダイヤル: 12ページ
- 5 DISPLAY SELECT (ディスプレイセレクト)ボタン
  - [VOICE DISPLAY] (ボイスディスプレイ)ボタン: 26ページ
  - [A.B.C. M.O.C.]ボタン: 64、66ページ
  - [REGIST. MENU] (レジストレーションメニュー)ボタン: 17ページ
  - [LIVE EXP. CONTROL] (ライブエクスペリションコントロール)ボタン: 53ページ
  - [MIXER EQ] (ミキサー EQ)ボタン: 146、151ページ
  - [MDR]ボタン: 91ページ
  - [RHYTHM PROGRAM] (リズムプログラム)ボタン: 124、136ページ
  - [VOICE EDIT] (ボイスエディット)ボタン: 115ページ
  - [UTILITY] (ユーティリティ)ボタン: 13、20、21、158、160、163ページ
- 6 [U.ORGAN FLUTES] (アッパーオルガンフルート)ボタン、[L.ORGAN FLUTES] (ロワーオルガンフルート)ボタン、[ROTARY SP SPEED] (ロータリースピーカースピード)ボタン
- 7 [MASTER VOLUME] (マスターボリューム)ダイヤル: 10ページ
- 8 [⏻] (スタンバイ/オン)スイッチ: 9ページ
- 9 USB TO DEVICE (USBトゥーデバイス)端子 ×2: 168ページ
- 10 [ASSIGN] (アサイン)ボタン、サブ画面、スライダー: 48ページ
- 11 KEYBOARD PERCUSSION (キーボードパーカッション)ボタン: 67ページ
- 12 SUSTAIN (サステイン)ボタン: 50ページ
- 13 RHYTHM SEQUENCE (リズムシーケンス)ボタン: 144ページ
- 14 リズムボタン: 58ページ
- 15 RHYTHM CONTROL (リズムコントロール)ボタン: 60ページ
- 16 レジストレーションメモリーボタン: 77ページ

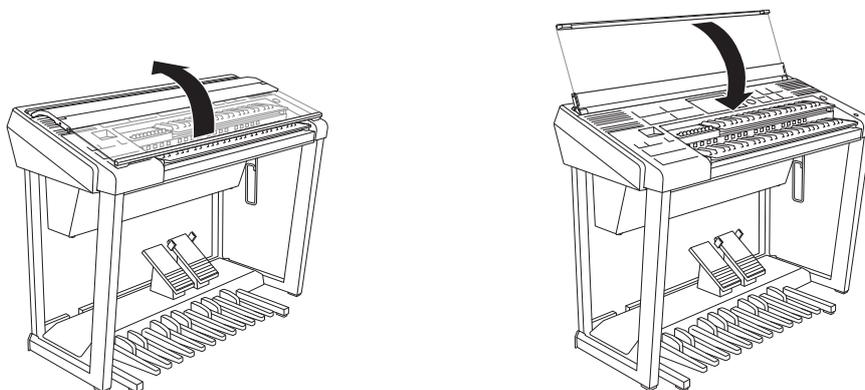
# ご使用前の準備

ELS-03G/ELS-03Xの組み立て説明については、製品に付属の「取扱説明書 基本編」をご覧ください。

## キーカバーを開ける/閉める(ELS-03XR/ELS-03XFのみ)

キーカバーの開閉時は、手前の中央部を持ってください。

開けるときは、キーカバーが止まる位置まで、ゆっくりと持ち上げます。閉めるときは、手前にゆっくりと下ろします。



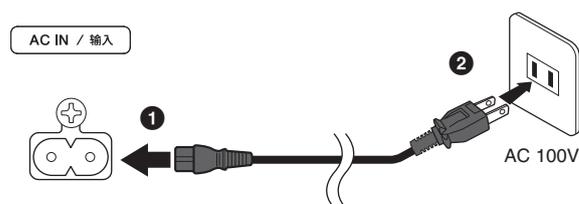
### ⚠ 注意

- キーカバーはゆっくり開閉してください。また、ご自分や周りの方、特にお子様などが、キーカバーの可動部と本体のすき間に手や指をはさまないようにご注意ください。
- キーカバーの上に金属や紙片などを置かないでください。本体の内部に落ちて取り出せなくなり、感電、ショート、発火や故障などの原因になります。
- キーカバーに無理な力を加えないでください。ソフトランディング機構(キーカバーがゆっくり閉まるしくみ)が破損し、手指をはさんでけがをするおそれがあります。

## 電源の準備

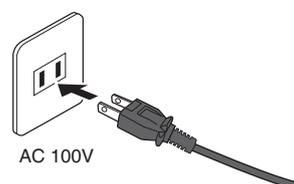
### ■ ELS-03G/ELS-03X

図の順序で、電源コードを接続します。AC IN端子の位置は「各部の名称」(6ページ)でご確認ください。



### ■ ELS-03XR/ELS-03XF

電源プラグを電源コンセントに差し込みます。



### ⚠ 警告

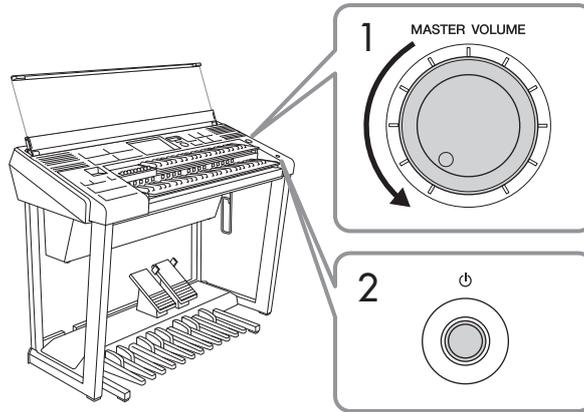
- (ELS-03G/ELS-03X)電源コードは必ず付属のものをご使用ください。また、付属の電源コードをほかの製品に使用しないでください。故障、発熱、火災などの原因になります。
- 本体はコンセントの近くに設置し、異常を感じた場合にはすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。

### NOTE

(ELS-03G/ELS-03X)電源コードを外すときは、電源を切ってから、逆の手順で行ってください。

## 電源を入れる/切る

- 1 [MASTER VOLUME]ダイヤルを左に回して、音量を最小にします。



- 2 [⏻](スタンバイ/オン)スイッチを押して電源を入れます。

しばらくするとメイン画面に表示が現れます。その後、ボイスディスプレイ(15ページ)が表示されたらエレクトーンが起動します。

### ご注意

電源を入れるときは、[⏻](スタンバイ/オン)スイッチ以外は操作(鍵盤やボタンを押す、ペダルを踏むなど)しないでください。また、起動するまでは、[⏻](スタンバイ/オン)スイッチも含め、何も操作しないでください。エレクトーンが誤動作する原因になります。

- 3 エレクトーンを使い終わったら、[⏻](スタンバイ/オン)スイッチを押して電源を切ります。

電源を切ったら、画面の表示が消えていることを確認しましょう。

### ⚠ 警告

電源を切った状態でも微電流が流れています。エレクトーンを長時間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜いてください。

## 音量(ボリューム)を調節する

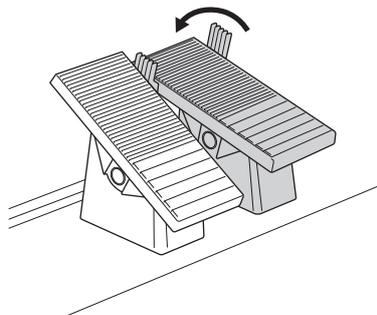
工場出荷時には、エクスプレッションペダルには音量を調節する機能が割り当てられています。ここでは、エクスプレッションペダルを使って音量を調節する方法を説明します。

### NOTE

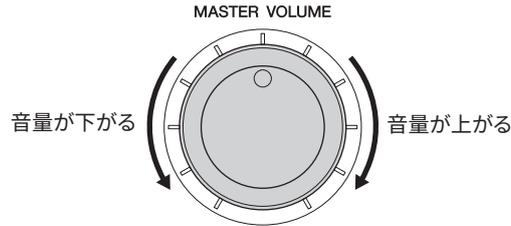
エクスプレッションペダルに別の機能を割り当てたり、セカンドエクスプレッションペダルやスライダーに音量調節の機能を割り当てたりすることもできます。詳しくは、53ページをご覧ください。

- 1 エクスプレッションペダルを奥まで踏み込みます。

この位置が最大値です。



## 2 鍵盤を弾いて音を出しながら、[MASTER VOLUME]ダイヤルを回して全体の音量を調節します。

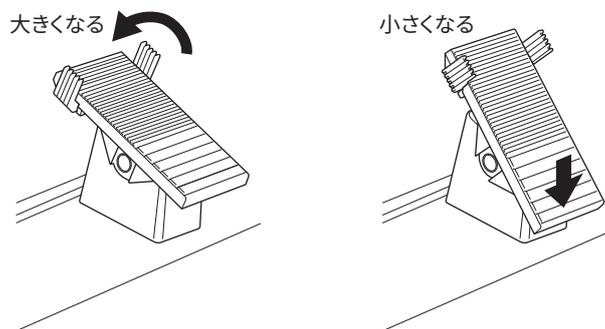


### NOTE

スライダー (48ページ)が下がっていると音が出ないことがあります。スライダーの設定を「VOLUME」にして、すべてのスライダーを最大まで上げてから、全体音量を調節してください。

## 3 演奏中にエクスプレッションペダルを前後に動かして音の強弱を調節します。

奥に踏み込むと音が大きくなり、手前に押し下げると音が小さくなります。

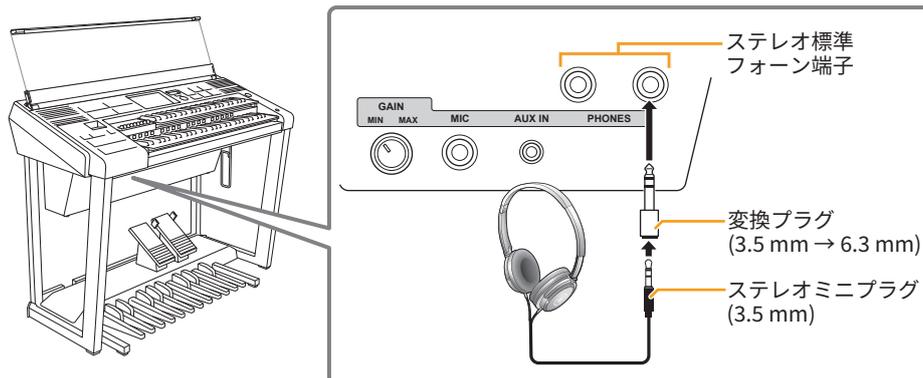


### NOTE

ステージで演奏する場合など、LINE OUT端子にアンプ内蔵スピーカーを接続すると、大きな音を鳴らせます。詳しくは、157ページをご覧ください。

## ヘッドホンを接続する

ヘッドホンは、PHONES端子に接続します。端子は2つあるので2本同時に使えます。1本だけ使う場合は、どちらの端子を使っても構いません。ミニプラグのヘッドホンを使う場合は、図のように、変換プラグが必要です。



### ⚠ 注意

大きな音量で長時間ヘッドホンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

### NOTE

初期設定では、PHONES端子にプラグがささっていると、エレクトーンのスピーカーから音が出ません。ヘッドホンを使用しないときは、ヘッドホン(と変換プラグ)を外してください。スピーカーから音を出すかどうかは設定できます(21ページ)。

エレクトーンを扱ううえで必要な基本的な操作について説明します。

## メイン画面の操作方法

このエレクトーンのメイン画面は、タッチパネルです。画面上の設定/選択したい項目に、直接指で触れて操作します。ここでは主な操作方法を説明します。

### ご注意

先のとがったものや、爪などの硬いもので、画面を操作しないでください。画面を傷つけるおそれがあります。

### NOTE

同時に2か所以上に触れると操作できません。

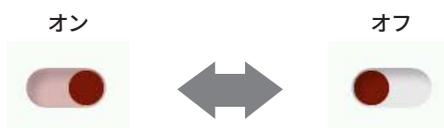
### ■ 画面/タブ切り替え

機能や設定項目によっては、画面が複数ページで構成されています。右上にあるボタンやタブを押して表示を切り替えます。さらにカテゴリーがある場合には、画面左側に表示されるボタンで表示を切り替えます。画面内のリストのページ数が多い場合は、数字ボタンや◀/▶または▲/▼を押してページを切り替えます。



### ■ 設定のオン/オフ切り替え

オン/オフやモノ/ポリのように、2つの設定を切り替えるような場合は、以下のようなスイッチで操作します。ここを押すたびに、2つの設定が切り替わります。



### ■ パートのオン/オフ切り替え

ボイスディスプレイ(15ページ)やリズムメニュー画面(58ページ)、ミキサー画面(146ページ)などでは、それぞれのボイスセクションやリズムパートなどのボタンを押すたびにオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)が切り替わります。背景色が濃いときがオン、白いときがオフです。

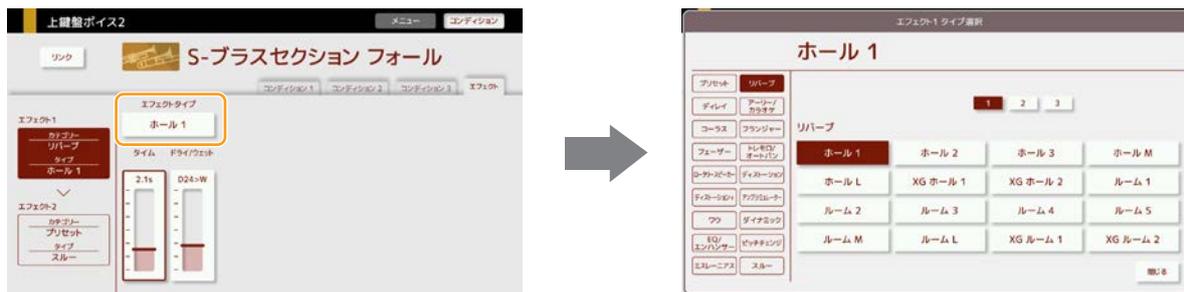


## ■ 項目の選択、実行

画面に表示されている選択肢から項目を選んでその設定を呼び出したり、機能を実行したりします。

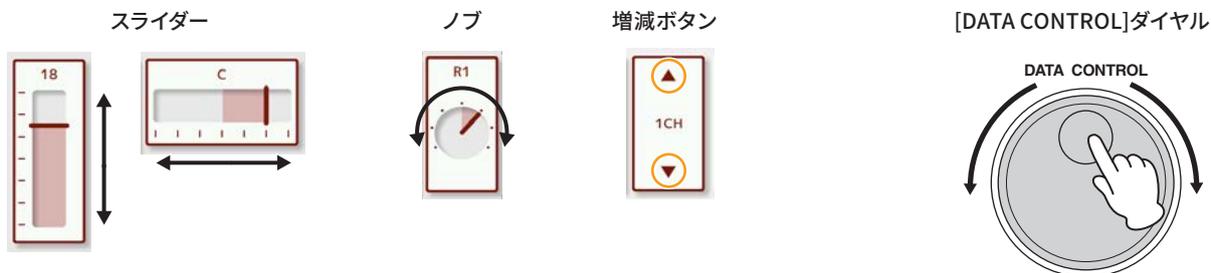


ボタンを押すと、リストが表示されるものもあります。



## ■ 値の変更

数値を変更できる項目では、スライダーやノブ、増減ボタン([◀]/[▶]または[▲]/[▼])が用意されています。画面上で項目を選び、設定対象が枠で囲まれていることを確認してから操作します。スライダーは上下または左右に、ノブはまわりに半円を描くように、指を滑らせます。増減ボタンは短く押すと値を+1または-1でき、長押しすることで、数値を連続的に変化させられます。これらは[DATA CONTROL]ダイヤルでも操作できます。

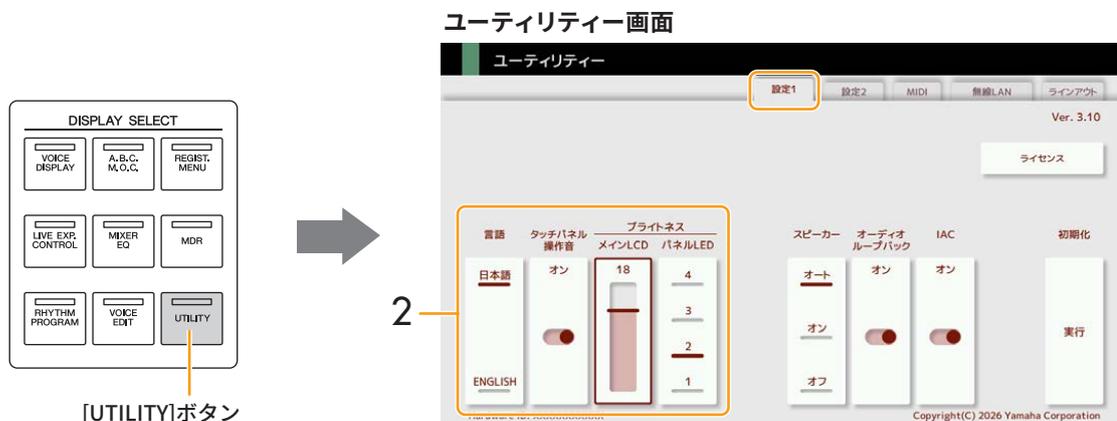


機能によっては、パネル上のスライダーを使って設定値を変更できます。詳しくは、[48ページ](#)をご覧ください。

## 画面に関する設定をする

画面の表示言語やタッチパネルの操作音、明るさの設定をします。

### 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



### 2 [設定1]タブで、必要な設定をします。

言語	画面の表示言語(日本語/ENGLISH)を選びます。	
タッチパネル操作音	タッチパネルを操作するたびに音を鳴らす(オン)、鳴らさない(オフ)を選びます。	
ブライトネス	メインLCD	メイン画面の明るさを調節します。
	パネルLED	操作パネルにあるボタンやスライダーのランプと、テンポ画面の表示の明るさを設定します。

## 音声ガイドの設定をする

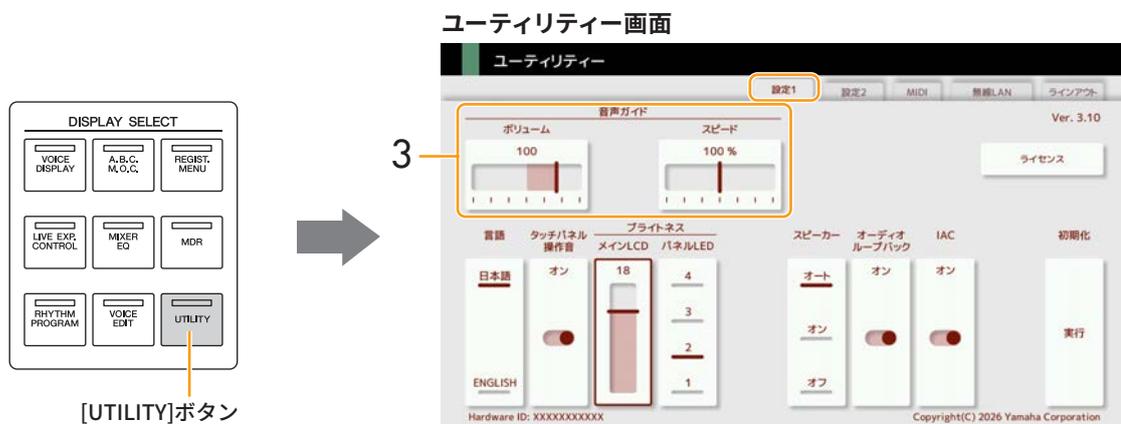
音声ガイドとは、画面の表示内容や実行した操作などを音声で読み上げる機能です。この機能を使うには、音声ガイドファイルを保存したUSBフラッシュメモリーをエレクトーン本体に接続する必要があります。音声ガイドファイルと、使い方を説明した「音声ガイド活用マニュアル」は、下記ウェブサイトからダウンロードできます。「ELS-03」と入力して検索してください。

サポート・お問い合わせ(取扱説明書) <https://jp.yamaha.com/support/manuals/>

### NOTE

USBフラッシュメモリーを使う前に、必ず168ページの「USB TO DEVICE端子 使用上のご注意」をお読みください。

- 1 音声ガイドファイルを保存したUSBフラッシュメモリーを、USB TO DEVICE端子に差し込みます。
- 2 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



- 3 [設定1]タブで、音声ガイドの[ボリューム]と[スピード]のスライダーを動かして、音声ガイドの音量と読み上げ速度を調節します。

### NOTE

音声ガイドファイルが入ったUSBフラッシュメモリーが接続されている場合のみ、この音声ガイドの操作表示が現れます。

## 基本の画面(ボイスディスプレイ)の見かた

DISPLAY SELECT [VOICE DISPLAY]ボタンを押したときに表示される画面をボイスディスプレイといいます。エレクトーンの設定を確認したり、設定を変更したりできます。ボイスディスプレイは3画面から構成されており、画面右上の[1]～[3]を選ぶことで画面が切り替わります。



### 画面1 (ボイスディスプレイ)



①	ボイス	各ボイスセクションで設定されているボイス(25ページ)の名前です。ボイス名を押すたびに、そのボイスのオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えられます。
②	オルガンフルート	上鍵盤または下鍵盤で設定されているオルガンフルートボイス(41ページ)のタイプ名です。タイプ名を押すたびに、そのボイスのオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えられます。
③	リズム	設定されているリズム(58ページ)の名前とテンポです。右上にはA.B.C.(オートベースコード)のモード(64ページ)が表示されます。
④	レジストレーション	現在呼び出されているレジストレーションユニット(101ページ)の番号と、レジストレーションシフト(82ページ)の状態を示します。

⑤	クイックアクセス	タブを選んで、以下の3つの表示を切り替えます。	
		レジストレーション	レジストレーションバンク(77ページ)を選んだり、レジストレーションシフト(82ページ)の操作をしたりします。
		ミュージックデータレコーダー	ミュージックデータレコーダー画面(91ページ)で呼び出されたソングの名前とユニット番号を表示します。ミュージックデータレコーダー画面と同様、再生や停止、早送りなどの操作もできます。
		ライブエクスプレッションコントロール	エクスプレッションペダルやフットスイッチに割り当てられている機能を表示します(53ページ)。

## 画面2 (レジストレーション一括変更画面)

レジストレーションメモリーの1～16それぞれの、ボリューム、リバーブ、パンなどの設定値を確認できます。複数のレジストレーションメモリーの同一パラメーターをまとめて変更することもできます。詳しくは、86ページをご覧ください。



## 画面3 (レジストレーション設定画面)

レジストレーションメモリーのナンバーに記録されているレジストレーションを、セクション単位で別のレジストレーションナンバーにコピーすることができます。また、バンクのコピーや削除もできます。詳しくは、88ページをご覧ください。



## レジストレーションメニューから好みの設定を呼び出す

エレクトーンでは、ボイスやリズムなど設定の組み合わせのことを「レジストレーション」といいます。レジストレーションメニューには、さまざまなジャンルのレジストレーションが数多く用意されています。演奏したい曲にあった設定を選んでみましょう。レジストレーションメニューのリストは、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)をご確認ください。

### NOTE

上鍵盤と下鍵盤の間にあるレジストレーションメモリー1～16ボタンにも、基本的なレジストレーションがあらかじめ用意されています(77ページ)。

- 1 **DISPLAY SELECT [REGIST. MENU]ボタンを押してレジストレーションメニュー画面を表示させます。**



- 2 **タブを選びます。**

[03]タブには、ELS-03シリーズ特有のレジストレーションメニューが入っています。[01]タブにはELS-01シリーズと同じレジストレーションメニューが、[02]タブには、ELS-02シリーズで追加されたレジストレーションメニューが入っています。

- 3 **画面左側で、曲のジャンルを選びます。**

- 4 **リストの中から使用したいレジストレーションを選びます。**

リストは複数ページあるので、リスト上部に表示されている数字や[◀]/[▶]を押してページを切り替えて、お好みのレジストレーションを選んでください。

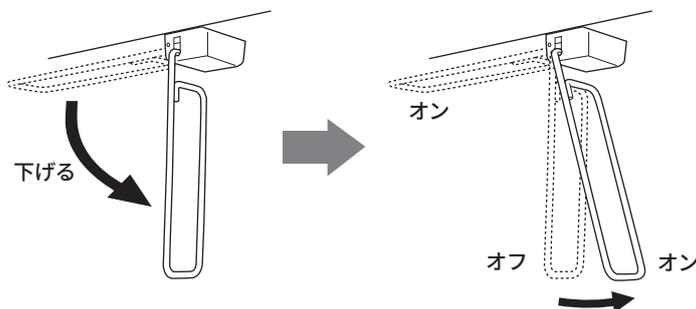
### NOTE

画面の下部では、A.B.C.(オートベースコード)の設定ができます。オートベースコードについて詳しくは、64ページをご覧ください。

- 5 **選んだレジストレーションで、好きな曲を弾いてみましょう。**

## ニーレバーを使う

鍵盤右下にあるニーレバーを使って、以下の機能をオン/オフできます。ニーレバーを使うときは下げてください。演奏中、右膝でニーレバーを右に押すとオンに、垂直に戻すとオフになります。ニーレバーをたたんだ状態はオンです。



- **上鍵盤または下鍵盤のサステイン:** 上鍵盤または下鍵盤のボイスに、サステイン効果をかけます。SUSTAIN [UPPER]または[LOWER]ボタンを押してランプを点灯させてから操作してください。詳しくは、[50ページ](#)をご覧ください。
- **メロディーオンコードの効果:** 上鍵盤で弾くメロディーにハーモニーを付けます。オートベースコード/メロディーオンコード画面で、M.O.C.モードをオフ以外、かつ、ニーレバーをオンに設定して操作してください。詳しくは、[66ページ](#)をご覧ください。
- **リードボイスのスライド効果:** リードボイスにスライドの効果をかけます。スライドをかけたいリードボイスのボイスコンディション画面の[コンディション3]タブで、「スライド」の設定を「ニーレバー」にしてから操作してください。詳しくは、[35ページ](#)をご覧ください。
- **ソロ機能:** 上鍵盤をリードボイス2のみのソロ演奏に切り替えます。上図のオフの状態がソロです。LEAD VOICE 2 [SOLO-KNEE-]ボタンを押してランプを点灯させてから操作してください。詳しくは、[28ページ](#)をご覧ください。

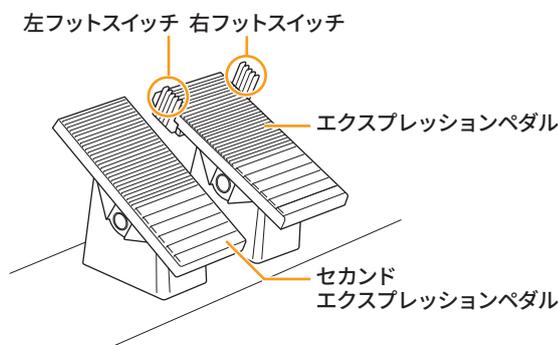
### NOTE

ニーレバーには、複数の機能を割り当てることができ、ニーレバーを操作するとそれらすべての機能が同時にオン/オフされます。

## エクスプレッションペダル/フットスイッチを使う

エクスプレッションペダルやフットスイッチを使うと、演奏中に足で設定を切り替えたり、機能を操作したりできます。手を使う必要がないので、演奏に専念できます。

初期設定では、それぞれ下記の機能が割り当てられています。このほか、パートのオン/オフや音量バランスの調節など、さまざまな機能を割り当てられます。設定は、ライブエクスプレッションコントロール画面で行います。詳しくは53ページをご覧ください。



コントローラー	初期設定の機能	説明
エクスプレッションペダル	エクスプレッション	演奏中の音に強弱を付けます。
セカンドエクスプレッションペダル	ピッチバンド	上鍵盤のボイスセクション(25ページ)のピッチ(音の高さ)を上げたり下げたりします。
左フットスイッチ	フィルセルフ	リズム再生中にフィルイン(60ページ)を鳴らします。
右フットスイッチ	レジストシフト +	レジストレーションシフト機能(82ページ)により指定したレジストレーションメモリーを呼び出します。

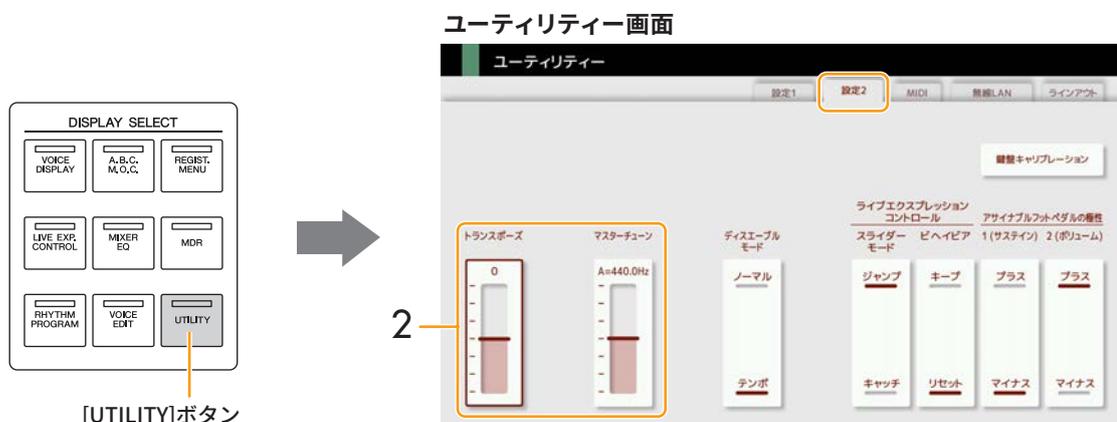
エクスプレッションペダルとフットスイッチに割り当てられている機能は、ボイスディスプレイの下部で[ライブエクスプレッションコントロール]タブを選ぶと確認できます。また、エクスプレッションペダルやフットスイッチを操作すると、その動きを視覚的に確認できます。



## 音の高さを調整する(トランスポーズ/マスターチューン)

エレクトーンの音の高さを変更する機能として、半音ずつ移調するトランスポーズと、0.2 Hzずつ微調整をするマスターチューンがあります。

### 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



### 2 [設定2]タブで、トランスポーズまたはチューニングの設定をします。

トランスポーズ	鍵盤演奏音やリズムの再生音を半音単位でトランスポーズ(移調)します。ドラム/SFXボイス、キーボードパーカッションやオーディオは、トランスポーズ(移調)できません。
マスターチューン	エレクトーン全体のピッチを0.2 Hz単位で微調整(チューニング)します。初期設定では、A3が440.0 Hzです。ドラム/SFXボイス、キーボードパーカッションやオーディオは、チューニングできません。

#### NOTE

ボイスセクションごとにトランスポーズやチューニングすることもできます。この場合はボイスコンディション画面の[コンディション3]タブで設定します。詳しくは34ページをご覧ください。

## ピッチとチューニング

オーケストラのように複数人で楽曲を演奏するときには、必ず演奏前に「チューニング」と呼ばれる作業を行います。たとえば、A (ラの音)を演奏したときに435 Hz (ヘルツ)の音を出す楽器、440 Hzの音を出す楽器、445 Hzの音を出す楽器を同時に演奏すると、不協和音になってしまいます。こんなことが起こらないように各楽器のピッチをそろえる作業が「チューニング」です。楽器によって「調律」、「調弦」などと呼ばれることもあります。

チューニングの方法は、大きく分けて2通りあります。

1つ目は、奏者ひとりひとりが自分の楽器を決められたピッチに合わせる方法。音叉やチューニングメーターなどを使って正確なピッチに合わせます。ギター合奏などはこの方法で行うことが多いでしょう。たとえばロックバンドの場合は、ギタリストとベーシストがそれぞれの楽器を「A = 440 Hz」に合わせておきます。すると、一緒に演奏したときには同じピッチの音が出せるというわけです。

エレクトーンをほかの楽器と一緒に演奏する場合は、ユーティリティ画面の[設定2]タブ(上記)でマスターチューンの設定をしてエレクトーンを相手の楽器に合わせます。もちろん、相手の楽器をエレクトーンに合わせても構いません。

もう1つは、演奏者のうち1人だけがあらかじめチューニング(現代のオーケストラでは442 Hzが一般的のようです)をしておいて、他の演奏者がその楽器に合わせてチューニングをする方法。オーケストラやプラスバンドをはじめ、多くの場合はこの方法でチューニングを行います。ステージ上で1人の奏者が音を出し、それに合わせて奏者全員が同じ音を出す、という場面を見たことがあるでしょう。この場合、奏者ひとりひとりが自分の耳を頼りにチューニングすることになるので、必ずしも全員がまったく同じピッチ(A = 442 Hz)になるとは限りません。一般的に、低い音は、人の耳には実際の音よりも高く聞こえるため、低音楽器は正しいピッチよりも少し低めにしておく方が自然に聞こえ、安定感が出ます。また、ソロパートを演奏する楽器は、他の楽器に比べてわずかに高いピッチで演奏した方が、目立ちやすくなります。こういった人の耳の錯覚や、奏者の感性で、ハーモニーが美しく聞こえる高さを決めているのです。

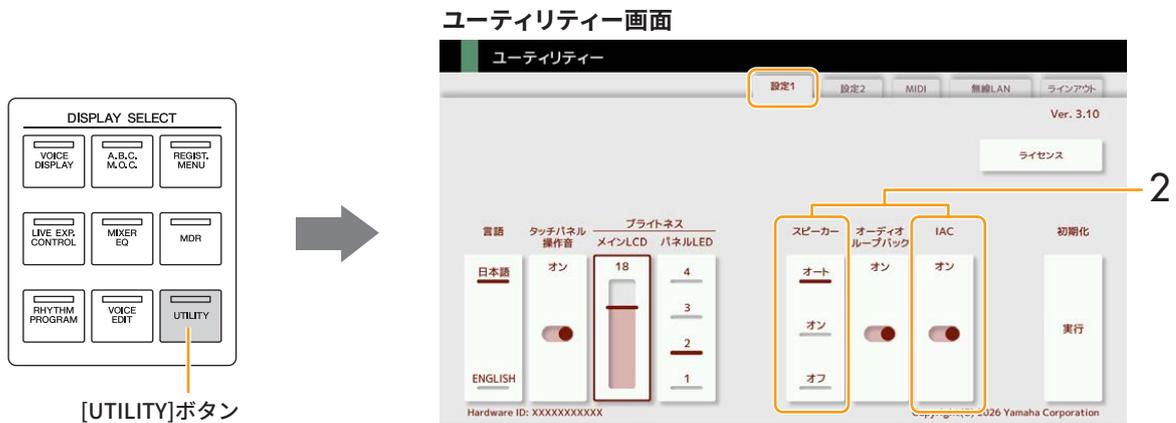
ひとりでエレクトーンを演奏する場合にも、各ボイスセクションのピッチを少しずらずらしておくことで、これと同じ効果が得られます。ボイスコンディション画面の[コンディション3]タブ(34ページ)でチューンの設定を変えて、ちょうどいい設定を探してみましょう。

Let's take a break!

## スピーカーに関する設定をする

エレクトーン本体のスピーカーから音を出す/出さないを設定したり、スピーカーから出る音を自動で補正する機能(IAC)のオン/オフを切り替えたりします。

### 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



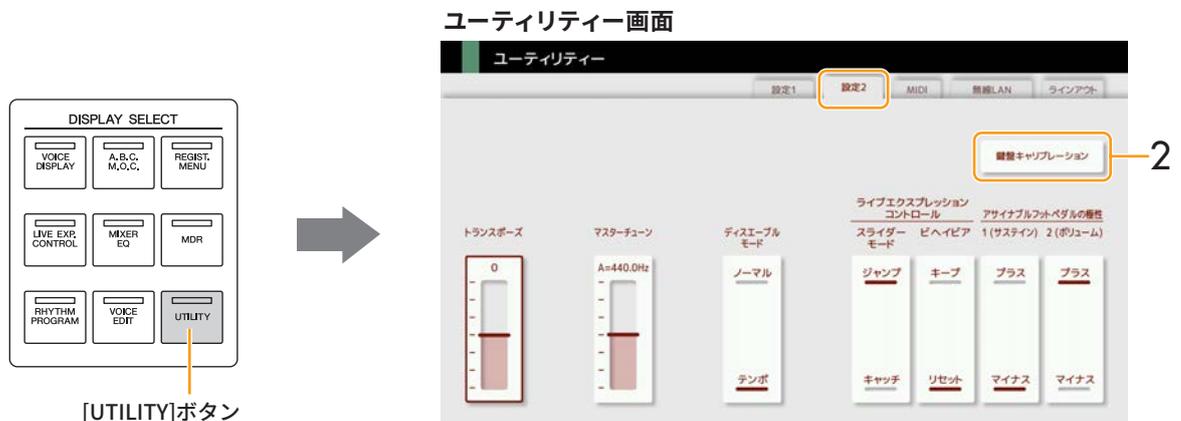
### 2 [設定1]タブで、スピーカーとIACの設定をします。

<b>スピーカー</b>	エレクトーン本体のスピーカーから音を出す(オン)/出さない(オフ)を切り替えます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>オート:</b> PHONES端子にヘッドホンが接続されていないときだけスピーカーから音が出ます。</li> <li>• <b>オン:</b> 常にスピーカーから音が出ます。</li> <li>• <b>オフ:</b> スピーカーから音が出ません。</li> </ul>
<b>IAC</b>	IAC (Intelligent Acoustic Control/インテリジェント・アコースティック・コントロール)機能をオン/オフします。これは、全体音量の大小に応じて、自動的にスピーカーの音質を補正する機能です。夜間など音量を小さくして演奏すると、聴感上、高音や低音がより小さく聞こえますが、この機能を使うことで音量が小さい場合でも、低音や高音がしっかりと聞こえるようになります。 <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PHONES端子やLINE OUT端子からの出力音には機能しません。</li> <li>• 低音と高音のバランスの変化が気になる場合は、IACをオフにしてください。</li> </ul>

## 鍵盤のキャリブレーション(調整)をする (ELS-03X/ELS-03XR/ELS-03XFのみ)

ELS-03X、ELS-03XR、ELS-03XFでは、ポリアフタータッチ(32ページ)の効き方が鍵盤ごとにはらついていると感じた場合に、以下の方法で、鍵盤のキャリブレーション(調整)をしてください。

- 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



- 2 [設定2]タブで、[鍵盤キャリブレーション]を押します。

- 3 画面の指示に従って、実際の上鍵盤と下鍵盤を、1鍵盤ずつ押し込みます。

上鍵盤の左端から右端の鍵盤、下鍵盤の左端から右端の鍵盤の順に、1鍵盤ずつ押していきます。画面内の鍵盤名の下に「OK」と表示されたら、次の鍵盤を押します。すべての鍵盤のキャリブレーションが完了すると、完了を知らせるメッセージが表示されます。[OK]を押して鍵盤キャリブレーション画面を閉じます。



## エレクトーンのバージョンを確認する

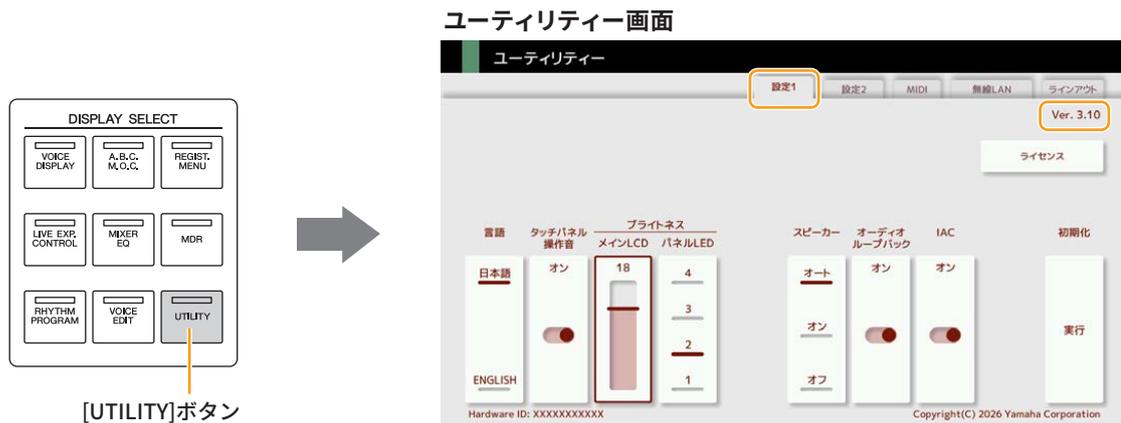
ここでは、エレクトーン本体のバージョンの確認方法を説明します。ご購入後は、バージョンを確認しておきましょう。ヤマハ製品では、機能や操作性向上のために、予告なくファームウェアをアップデートすることがあります。製品の機能を十分にご活用いただくため、常に最新バージョンにアップデートすることをおすすめします。最新のファームウェアとアップデート方法については、下記ウェブサイトからダウンロードできます。「ELS-03」と入力して検索してください。

**サポート・お問い合わせ(ソフトウェア)** <https://jp.yamaha.com/support/updates/>

### NOTE

本書は制作時のバージョンで説明しております。

## 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



## 2 [設定1]タブを選ぶと、画面右上でバージョンを確認できます。

### NOTE

バージョン表示の下にある[ライセンス]を押すと、製品のファームウェアに使用しているオープンソースソフトウェアのライセンス情報が表示されます。

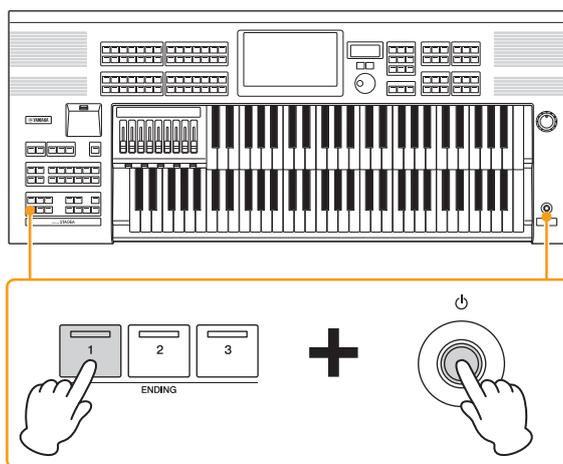
## エレクトーンを初期化する

すべての設定(無線LANの設定は除く)やデータを初期化して、工場出荷時の状態に戻します。

### ご注意

エレクトーンを初期化すると、すべてのデータが消えてしまいます。大切なデータはあらかじめUSBフラッシュメモリーに保存しておきましょう(98ページ)。

- 1 エレクトーンの電源を切ります。
- 2 RHYTHM CONTROLのENDING [1]ボタンを押したまま、[⏻] (スタンバイ/オン)ボタンを押して電源を入れます。  
ENDING [1]ボタンは、ボイスディスプレイ(15ページ)が表示されるまで押し続けます。

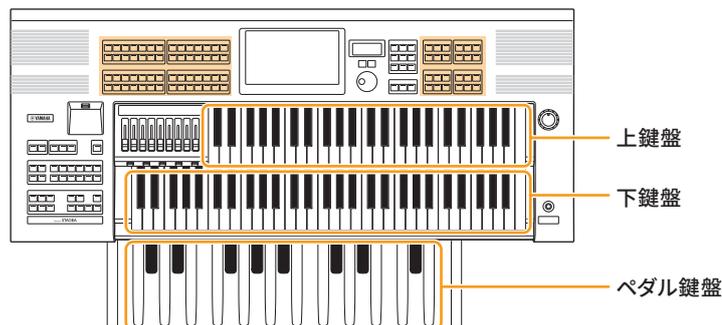


無線LANの設定は、ユーティリティー画面の[無線LAN]タブで初期化できます(164ページ)。また、全体の設定は初期化せずに、レジストレーションメモリーだけを初期化することもできます。レジストレーションメモリーの初期化は、ユーティリティー画面の[設定1]タブで操作します(89ページ)。

# 2

## ボイス(楽器音色)

エレクトーンには、多彩でリアルな楽器音色が内蔵されており、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤で演奏できます。これらの楽器音色のことを「ボイス」と呼びます。上鍵盤では4つ、下鍵盤とペダル鍵盤では各2つのボイスを重ねて鳴らせます。それぞれのボイスは各ボイスセクションのボタン群から選びます。



- **上鍵盤のボイスセクション (上鍵盤ボイス1、上鍵盤ボイス2、リードボイス1、リードボイス2)**  
上鍵盤には4つのボイスセクションがあり、それぞれパネル上のUPPER KEYBOARD VOICE 1、UPPER KEYBOARD VOICE 2、LEAD VOICE 1、LEAD VOICE 2のボタン群のボタンを押してボイスを選びます。  
リードボイス1とリードボイス2は、トランペットやサクスのような、和音を鳴らすことができない楽器を演奏するのに適しています。和音を弾いても最高音の1音しか鳴りません(リードボイス2は設定によっては最後に押さえた音が鳴ります)。  
また、ELS-03X、ELS-03XR、ELS-03XFでは、リードボイス2に、ほかのボイスセクションのボイスとは異なる音源で作られたボイス(VAボイス)が選べます。VAボイスは、リードボイス2以外のボイスセクションでは選べません。
- **下鍵盤のボイスセクション (下鍵盤ボイス1、下鍵盤ボイス2)**  
下鍵盤には2つのボイスセクションがあり、それぞれパネル上のLOWER KEYBOARD VOICE 1、LOWER KEYBOARD VOICE 2のボタン群のボタンを押してボイスを選びます。
- **ペダル鍵盤のボイスセクション (ペダルボイス1、ペダルボイス2)**  
ペダル鍵盤には2つのボイスセクションがあり、それぞれパネル上のPEDAL VOICE 1、PEDAL VOICE 2のボタン群のボタンを押してボイスを選びます。初期設定では、ペダル鍵盤で同時に2音以上を押した場合は、高音を優先して単音が鳴ります。モノ/ポリの設定(36ページ)をオン(ポリ)にすると複数の音を鳴らせます。

## ボイスを選ぶ

ボイスの選び方は、どのボイスセクションでも同じです。内蔵ボイスのリストは、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「ボイスリスト」と「VAボイスリスト」をご確認ください。

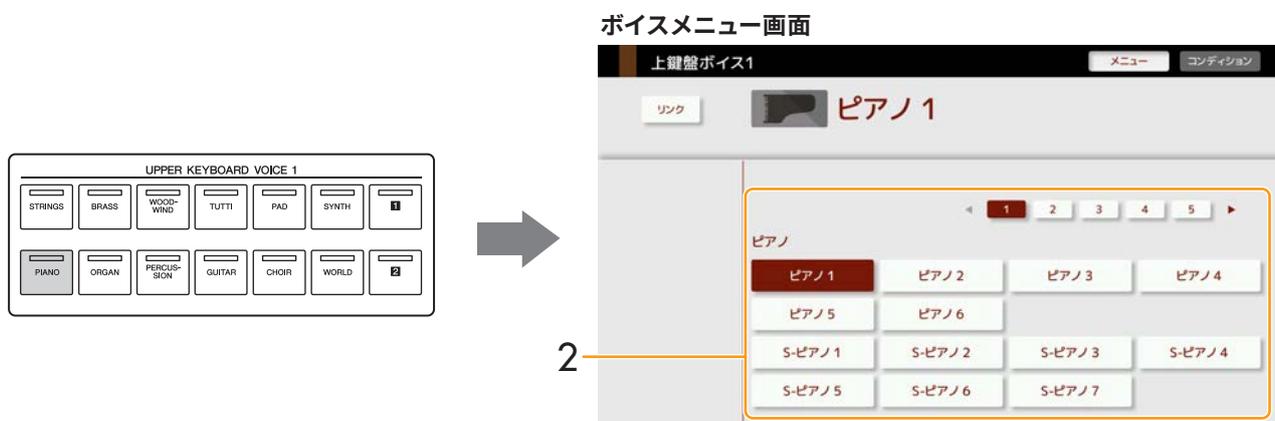
### 1 DISPLAY SELECT [VOICE DISPLAY]ボタンを押してボイスディスプレイを表示させ、鳴らしたいボイスセクションを押してオンにします。

鳴らさないボイスセクションはオフにします。



### 2 いずれかのボイスボタンを押して、ボイスメニュー画面を表示させます。

たとえば、UPPER KEYBOARD VOICE 1の[PIANO]ボタンを押すと、上鍵盤ボイス1のボイスメニュー画面が表示され、ピアノカテゴリーのボイスのリストが表示されます。



#### NOTE

ボイスボタンを押すたびに、ボイスメニュー画面とボイスコンディション画面が切り替わります。ボイスコンディション画面が表示された場合は、もう一度同じボイスボタンを押してください。画面右上の[メニュー]または[コンディション]を押して画面を切り替えることもできます。

### 3 リストの中から、お好みのボイスを選びます。

リストは複数ページあるので、リスト上部に表示されている数字や[◀]/[▶]を押してページを切り替えて、お好みのボイスを選んでください。ボイスを選ぶと、画面上部に選んだボイス名が表示されます。これで上鍵盤ボイス1には「ピアノ1」が設定されました。

### 4 必要に応じて、ボイスコンディション画面で、音量やエフェクトなどの設定をして好みのボイスにします。

ボイスコンディション画面については、30ページをご覧ください。

## 5 選んだボイスで鍵盤を弾いてみましょう。

必要に応じて、ボイスディスプレイでボイスセクションのオン/オフを切り替えます。

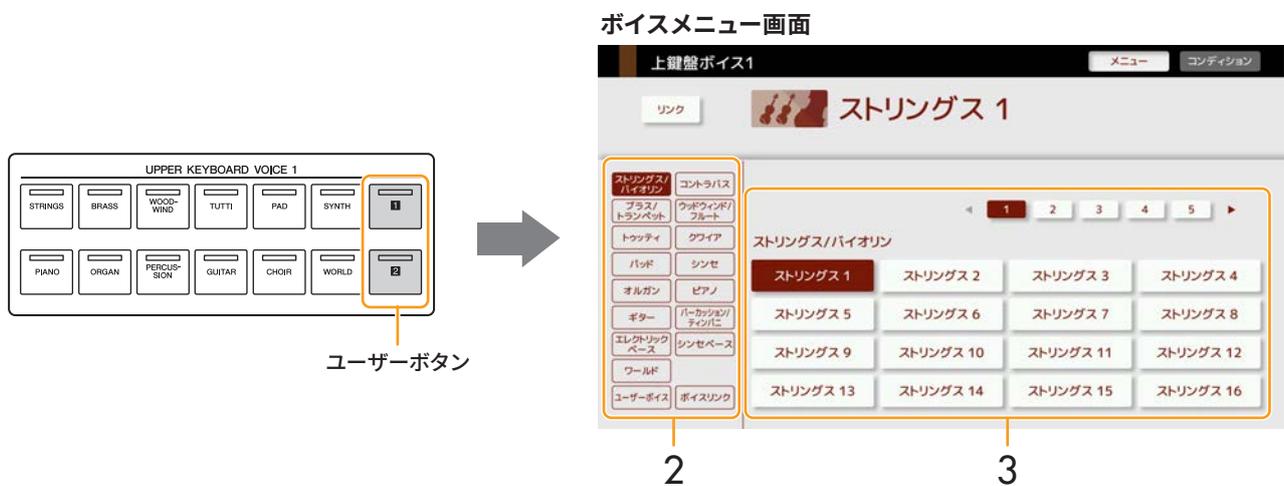
### NOTE

上鍵盤の左側にあるスライダーを使うと、各ボイスセクション間の音量バランスを調節できます(48ページ)。

## ユーザーボタンでボイスを選ぶ

各ボイスセクションの右側に2つまたは1つある数字の書いてあるボタンをユーザーボタンといいます。エレクトーンにはパネル上のボイスボタン数よりはるかに多くのボイスが内蔵されているため、使いたいボイスをユーザーボタンで呼び出せるようにしておく便利です。ボイスエディット機能により作成したユーザーボイス(115ページ)や、ボイスリンクに登録したボイス(36ページ)もユーザーボタンを使って選びます。また、ELS-03X、ELS-03XR、ELS-03XFでは、リードボイス2のVAボイス(40ページ)もユーザーボタンを使って選びます。

### 1 使用したいボイスセクションのユーザーボタン[1]または[2]を押して、ボイスメニュー画面を表示させます。



### 2 画面左側で、ユーザーボタンにより呼び出したいボイスの 카테고리 を選びます。

ボイスエディット機能により作ったボイス(115ページ)は[ユーザーボイス]、ボイスリンクに登録したボイス(36ページ)は[ボイスリンク]を選びます。VAボイス(40ページ)は[VAボイス]から選びます。

### NOTE

ユーザーボイスとボイスリンク、VAボイス以外は、手順1～2の代わりに、ユーザーボタンを押したまま使いたいカテゴリーのボイスボタン(どのボイスセクションでもよい)を押すことで、カテゴリーを選べます。

### 3 リストの中から、呼び出したいボイスを選びます。

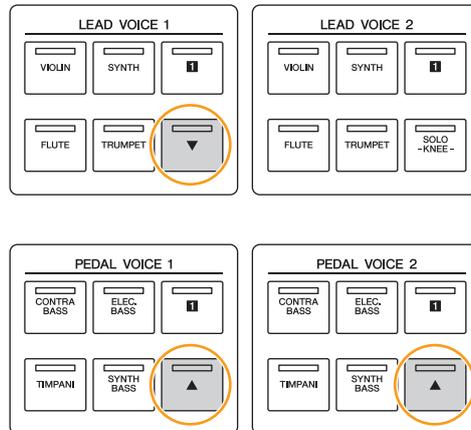
リストは複数ページあるので、リスト上部に表示されている数字や[◀]/[▶]を押してページを切り替えて、お好みのボイスを選んでください。ボイスを選ぶと、画面上部に選んだボイス名が表示されます。これで、選んだボイスがユーザーボタンに設定されました。

### 4 選んだボイスで演奏するときは、手順1で押したユーザーボタンをオンにします。

DISPLAY SELECT [VOICE DISPLAY]ボタンを押してボイスディスプレイを表示させると、選ばれているボイスを確認できます。

## リードボイス1/ペダルボイス1、2をほかの鍵盤で弾く(キーボードアサイン機能)

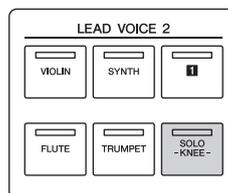
リードボイス1、ペダルボイス1または2のボイスセクションで選んだボイスは、それぞれのボイスセクション内の[▼]ボタンまたは[▲]ボタンをオンにすると、ほかの鍵盤で演奏できるようになります。どの鍵盤で弾くかは、ボイスコンディション画面の[コンディション1]タブの「キーボードアサイン」で設定できます。詳しくは、31ページをご覧ください。[▼]ボタンや[▲]ボタンがオンになっていると、上鍵盤やペダル鍵盤を弾いても、そのボイスセクションのリードボイスやペダルボイスは鳴りません。



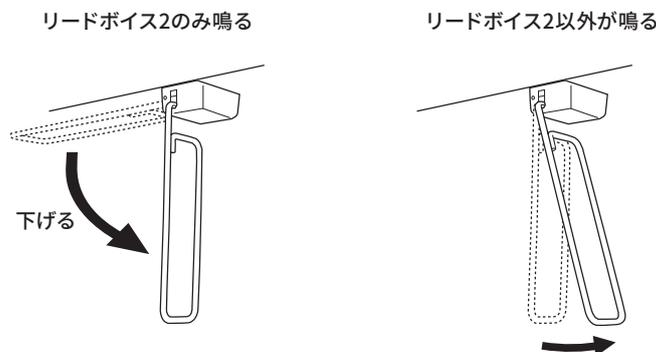
## 上鍵盤の演奏をリードボイス2だけに切り替える(ソロ機能)

ほかのボイスセクションと異なり、リードボイス2には、ソロ機能があります。上鍵盤での演奏を、瞬時にリードボイス2だけのソロ演奏に切り替えることができます。

- 1 ソロ演奏したいボイスをリードボイス2に設定します。
- 2 LEAD VOICE 2 [SOLO-KNEE-]ボタンを押します。  
ソロ機能が待機状態になります。



- 3 ニーレバーを下げ、上鍵盤を弾きながら、右膝でニーレバーを右に押し戻したり戻したりします。  
ニーレバーを下げた状態ではリードボイス2のみが鳴り、右に押し戻している間はリードボイス2以外の上鍵盤ボイスが鳴ります。



### NOTE

ソロへの切り替えは、ライブエクスプレッションコントロール機能(53ページ)により、フットスイッチを使ってコントロールすることもできます。

**ソロ機能を使うときに気をつけること**

- ニーレバーには、ソロ機能のオン/オフ切り替え以外の機能を割り当てることができます(18ページ)。そのため、ニーレバーにソロ機能以外のコントロール機能が割り当ててある場合は、ニーレバーを操作したときに複数の機能が同時にオン/オフされます。
- 鍵盤を弾いている最中にニーレバーから脚を離すと、そのときに弾いていた音はソロにならず、次に弾いた鍵盤からソロ演奏されます。鍵盤を弾いている最中にニーレバーを押すと、そのときに弾いていた音はソロのまま、次に弾いた鍵盤からソロ演奏ではなくなります(リードボイス2以外が鳴ります)。
- リードボイスは、通常は高音優先(2つ以上の鍵盤を弾くと高い音のみが鳴る)ですが、リードボイス2のソロ演奏時は、後着優先(2つ以上の鍵盤を弾くとあとから押さえた鍵盤のみが鳴る)となります。

## ボイスに関する設定をする(ボイスコンディショニング画面)

ボイスコンディショニング画面では、選択中のボイスの音量やエフェクトなどの設定ができ、音色に多彩な変化を加えられます。

- 1 設定したいボイスのボイスボタンを2回押して、ボイスコンディショニング画面を表示させます。



### NOTE

ボイスボタンを押すたびに、ボイスコンディショニング画面とボイスメニュー画面が切り替わります。また、画面右上の[メニュー]または[コンディショニング]を押して画面を切り替えることもできます。

- 2 タブを選び、必要な設定をします。  
ボイスコンディショニング画面の各タブで設定できる内容については、[31ページ](#)以降の説明をご覧ください。
- 3 必要に応じて、ボイスコンディショニング画面の上部で、ボイスリンクやペダルボイスのモノ/ポリの設定をします。

ボイスリンクや、ペダルボイスのモノ/ポリの設定については[36ページ](#)をご覧ください。

### ご注意

エレクトーンのパネル上の電源を切ると、パネル上や画面上で設定したデータが消去されます。電源を切る前に必ずレジストレーションをUSBフラッシュメモリーに保存してください([98ページ](#))。

## [コンディション1]タブ

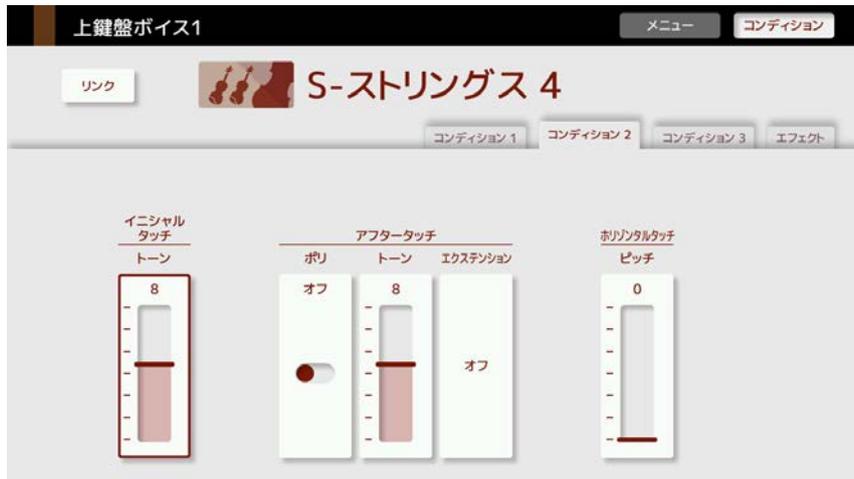
ボイスコンディション画面の[コンディション1]タブでは、ボリュームやブリリアンス、パンなど、選択中のボイスの基本的な設定を行います。ボイスセクションによって画面に表示される内容が異なります。



ボリューム	音量を設定します。 設定範囲: 0 ~ 24  <b>NOTE</b> 上鍵盤の左側にあるスライダーを使うと、演奏中にボイスセクションごとの音量を調節できます(48ページ)。	
ブリリアンス	音質を変化させ、音色を明るくしたり暗くしたりします。数値を大きくするほど明るく、小さくするほど暗くなります。 設定範囲: -3 ~ +3  <b>NOTE</b> 上鍵盤の左側にあるスライダーを使うと、ボイスセクションごとのブリリアンスを調節できます(48ページ)。	
フィート	ボイスセクションごとに異なったオクターブに設定でき、1つのボイスを幅広い音域で使用できます。4'、8'、16'の3種類の設定が選べます。ペダルボイスの場合はさらに2'の設定が追加されます。プリセットを選ぶと、そのボイスにあらかじめ設定された、最適なフィートになります。	
パン	ステレオ出力による楽器音の左右の位置を決定します。ボイスセクションごとに、7か所の位置で設定できます。 設定範囲: L3 (左寄り) ~ C (中央) ~ R3 (右寄り)	
リバーブ	ボイスセクションごとにかけるリバーブの量を設定します。リバーブは、広い部屋やコンサートホールで演奏しているように、音を響かせる効果です。ここでリバーブを最大にしても、ミキサーの[マスター]タブ(148ページ)でリバーブデプスを上げないと、リバーブ効果は得られません。 設定範囲: 0 ~ 24	
プライオリティー (リードボイス2のみ)	リードボイス2の発音モードを切り替えます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>ラスト</b>: 後着優先(2つ以上の鍵盤を弾くとあとから押さえた鍵盤のみが鳴る)にします。</li> <li>・ <b>トップ</b>: 高音優先(2つ以上の鍵盤を弾くと高い音のみが鳴る)にします。ソロ機能(28ページ)をオンにしているときには、ここでの設定に関係なく、後着優先となります。</li> </ul>	
キーボードアサイン (リードボイス1、 ペダルボイス1/2のみ)	キーボードアサイン機能(28ページ)をオンにしたときに、リードボイス1、ペダルボイス1またはペダルボイス2をどの鍵盤で演奏するかを設定します。	
アーティキュレーション	スーパーアーティキュレーションボイス=ボイス名が「S-」で始まるボイス(39ページ)にだけ有効な設定です。ここでの設定により、絶妙なタイミングで楽器独自の効果(バンドやグリッサンドなど)がかかり、アコースティック楽器のような表現ができます。  <b>NOTE</b> 「オート」をオンにしたり、「ART.1」、「ART.2」、「ART.3」を選ぶことで得られる効果については、データリスト( <a href="https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/">https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/</a> )にある「スーパーアーティキュレーションボイス補足リスト」をご確認ください。「オート」や「ART.1」、「ART.2」、「ART.3」が効果しないボイスもあります。	
	<b>オート</b>	オンにすると、バンドやグリッサンドなどの効果が自動的にかかります。
	<b>左フットスイッチ</b>	左フットスイッチで効果をかけられるアーティキュレーション機能(ART.1/ART.2/ART.3/オフ)を選びます。

## [コンディション2]タブ

ボイスコンディション画面の[コンディション2]タブでは、タッチの設定を行います。エレクトーンでは、弾き方によって音量や音質を変化させることができます。ここでの設定により、より豊かに、またはより繊細に、その楽器特有の表現が可能となります。

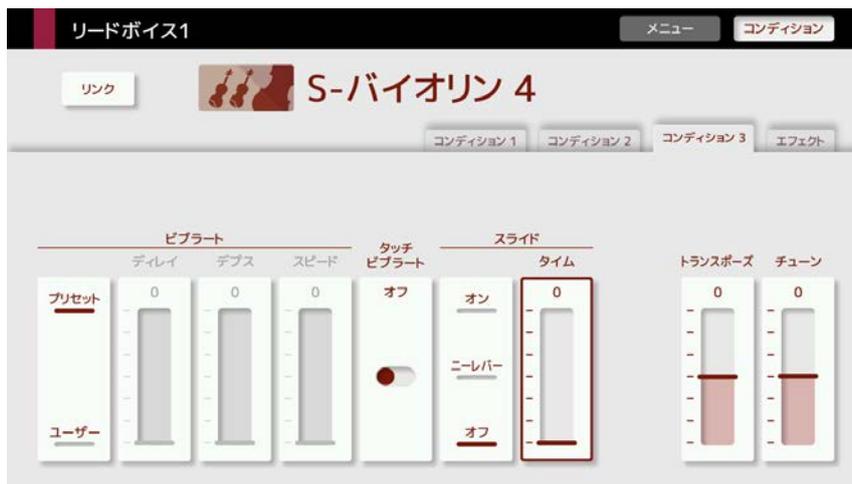


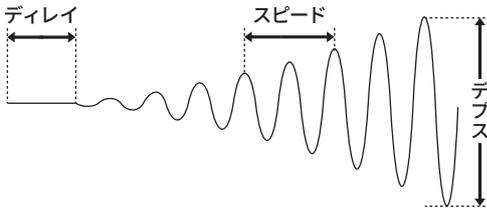
イニシャルタッチ	トーン	<p>イニシャルタッチは、鍵盤を押した瞬間のタッチの強さによって、音量と音質をコントロールする機能です。一般的に、鍵盤をより強く弾けばそれだけ音量は大きくなり、音質は明るくなります。トーンを0に設定するとイニシャルタッチはかからず、数値を大きくすると、タッチによる変化が大きくなります。</p> <p>設定範囲: 0 ~ 14</p> <p><b>NOTE</b> 一部のオルガンボイスでは、イニシャルタッチはかかりません。</p>
アフタータッチ		<p>アフタータッチは、鍵盤を押したあとに、さらに押し込むことによって、音量と音質をコントロールする機能です。</p> <p><b>NOTE</b> 減衰系の音(ピアノやビブラフォンなど)やパーカッションサウンド、一部のオルガンボイスでは、アフタータッチはかかりません。</p>
	ポリ (ELS-03X/ELS-03XR/ELS-03XFのみ)	<p>ポリアフタータッチをオン/オフします。オンにすると、キー(鍵盤)ごとに個別でアフタータッチがかかります。オフにすると、鍵盤全体にアフタータッチがかかります。</p> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ポリアフタータッチは、上鍵盤と下鍵盤にかかります。</li> <li>VAボイス(40ページ)では設定できません。</li> </ul>
	トーン	<p>鍵盤を押し込む強さによって、立ち上がったあとの音量と音質をコントロールします。一般的に、鍵盤をより強く押さえることによって音量は大きくなり、音質は明るくなります。トーンを0に設定するとアフタータッチはかからず、数値を大きくすると、タッチによる変化が大きくなります。</p> <p>設定範囲: 0 ~ 14</p> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ELS-03Gでは、ペダルボイスにはアフタータッチはかかりません。</li> <li>一部のスーパーアーティキュレーションボイス(「S-」で始まるボイス名)は、上記「ポリ」をオンにしている場合には設定できません。</li> </ul>

<b>アフタータッチ</b>	<b>エクステンション</b>	<p>アフタータッチの音の変化のしかたを設定します。ここを押すと開くアフタータッチエクステンション画面には、1～5のテンプレートが用意されています。テンプレートを選択後、必要に応じて以下の項目を調節してください。設定が終わったら、[閉じる]を押して、画面を閉じます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ピッチコース:</b> ピッチの変化幅を半音単位で設定します。</li> <li>• <b>ピッチファイン:</b> ピッチの変化幅を1セント単位で設定します。</li> <li>• <b>カットオフ周波数:</b> カットオフ周波数の変化幅を設定します。</li> <li>• <b>レゾナンス:</b> レゾナンス効果のかかり具合を設定します。</li> <li>• <b>LFOスピード:</b> LFOの揺れの速さを設定します。</li> <li>• <b>LFOピッチ:</b> ピッチの時間的な変化を設定します(ビブラートのような効果)。</li> <li>• <b>LFOフィルター:</b> 音色の時間的な変化を設定します(ワウのような効果)。</li> <li>• <b>LFOアンプリチュード:</b> 音量の時間的な変化を設定します(トレモロのような効果)。</li> </ul> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LFOとは「ローフリケンシーオシレーター (Low Frequency Oscillator)」の略です。低い周波数を発生させることで、音の高さ(ピッチ)、音色(フィルター)、音量(アンプリチュード)が変調され、音に変化を付けることができます。</li> <li>• ボイスによっては設定できない項目があります。</li> <li>• 一部のスーパーアーティキュレーションボイス(「S」で始まるボイス)は、ポリアフタータッチをオンにすると「LFOスピード」の設定ができません。</li> <li>• ELS-03Gでは、ペダルボイスにはアフタータッチエクステンション機能がありません。</li> </ul>
<b>水平タッチ</b> (ELS-03X/ELS-03XR/ ELS-03XFのみ)	<b>ピッチ</b>	<p>上鍵盤または下鍵盤で、鍵盤を押さえたまま左右に動かすこと(水平タッチ)によって、音程をコントロールします。鍵盤をより速く、大きく左右に動かすと、それだけ音程変化も速く大きくなります。最大時で、±1オクターブの変化を得ることができます。アフタータッチとの併用でユニークな演奏表現が可能となります。0に設定すると水平タッチはかからず、数値を大きくすると、水平タッチによる変化幅が大きくなります。ペダル鍵盤には水平タッチ機能はありません。</p> <p>設定範囲: 0 ~ 14</p>

## [コンディション3]タブ

ボイスコンディション画面の[コンディション3]タブでは、ビブラートやスライド、トランスポーズやチューンの設定を行います。

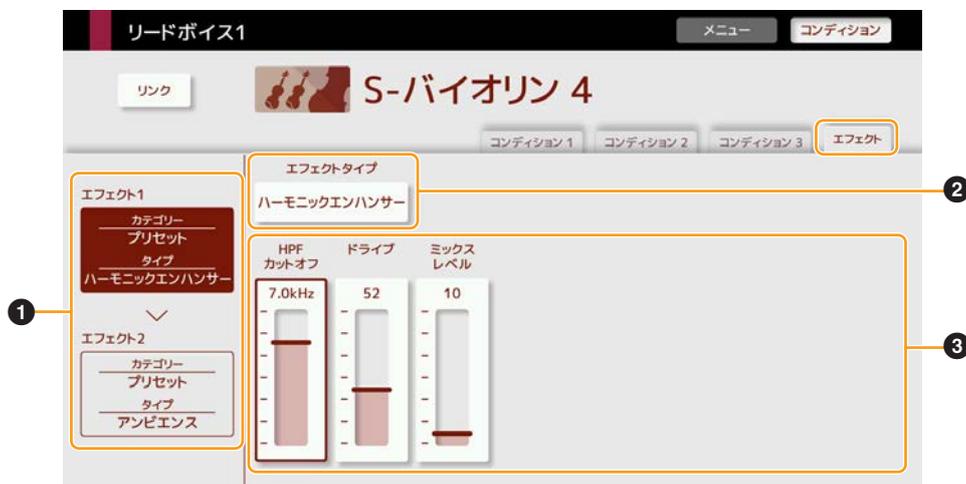


<p><b>ビブラート</b></p>	<p>ビブラートは、音色をふるわせてマイルドなイメージにします。ボイスセクションごとに設定できます。ただし、まったくビブラートのかからないボイスや、設定したとおりのビブラート効果が得られないボイスもあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>プリセット</b>: そのボイスにあらかじめ設定された、最適なビブラートになります。この場合、各パラメーター(ディレイ、デプス、スピード)は設定できません。</li> <li>• <b>ユーザー</b>: 各パラメーター(ディレイ、デプス、スピード)を変更して、自分のイメージに合ったビブラートを設定します。</li> </ul> <p><b>ビブラートコントロール</b></p> 	
	<p><b>ディレイ</b></p>	<p>鍵盤を押してからビブラートがかかるまでの時間の長さを決定します。レベルを上げるとビブラートがかかるまでの時間が長くなります。</p> <p>設定範囲: 0 ~ 14</p> <p><b>NOTE</b> スーパーアーティキュレーションボイス(「S-」で始まるボイス名)では設定できません。</p>
	<p><b>デプス</b></p>	<p>ビブラートの深さ(かかり具合)を設定します。レベルを上げるとより深い効果が得られます。0にするとビブラートはかかりません。</p> <p>設定範囲: 0 ~ 14</p> <p><b>NOTE</b> スーパーアーティキュレーションボイス(「S-」で始まるボイス名)で、アフタータッチ「ポリ」(32ページ)をオンにしている場合には設定できません。</p>
	<p><b>スピード</b></p>	<p>ビブラートの速さを設定します。レベルを上げるとビブラートのスピードが速くなります。</p> <p>設定範囲: 0 ~ 14</p> <p><b>NOTE</b> スーパーアーティキュレーションボイス(「S-」で始まるボイス名)では設定できません。</p>
<p><b>タッチビブラート</b></p>	<p>タッチビブラートのオン/オフを切り替えます。オンにすると、演奏中に鍵盤を強く押さえること(アフタータッチ)によって、ビブラートをかけることができます。鍵盤をさらに強く押さえると、ビブラートはより深くなります。オフにすると、鍵盤を押さえる強さを変えてもビブラートの深さは変わりません。</p> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• スーパーアーティキュレーションボイス(「S-」で始まるボイス名)では設定できません。</li> <li>• ELS-03Gでは、ペダル鍵盤にはタッチビブラート機能はありません。</li> </ul>	

<b>スライド</b> (リードボイス1/2のみ)	リードボイスをレガートで演奏したときに、ポルタメント効果(続けて弾いた2つの音をなめらかにつなげる効果)を加えます。リードボイスに、1オクターブの範囲内でかけることができます。1オクターブを超えて弾いた場合には、スライドの効果はかかりません。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>オン</b>: スライドがかかります。</li> <li>・ <b>ニーレバー</b>: 演奏中にスライドをかけたいところで、ニーレバーを右に押します。ニーレバーを押している間だけ、リードボイスにスライドがかかります。押すのをやめると、スライドはかからなくなります。</li> <li>・ <b>オフ</b>: スライドがかかりません。</li> </ul> <b>NOTE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 一部のスーパーアーティキュレーションボイスでは設定できません。</li> <li>・ スライドは、ライブエクスペッションコントロール機能(53ページ)により、フットスイッチを使ってコントロールすることもできます。</li> </ul>
<b>タイム</b>	スライド(ポルタメント)の速さを設定します。レベルを上げると、スライド効果のスピードは遅くなります。 設定範囲: 0 ~ 14
<b>トランスポーズ</b>	ボイスセクションごとに、音の高さを半音単位で変えます(移調します)。 設定範囲: -6 ~ +6 <b>NOTE</b> エレクトーン全体の音の高さは、ユーティリティー画面で設定できます。20ページをご覧ください。
<b>チューン</b>	ボイスセクションごとに、ピッチ(音の高さ)を1セント単位で上げ下げします。 設定範囲: -64 ~ +63 <b>NOTE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ エレクトーン全体の音の高さは、ユーティリティー画面で設定できます。20ページをご覧ください。</li> <li>・ セントとは、半音を100等分した音程の単位です(100セント=半音)。</li> </ul>

## [エフェクト]タブ

ボイスコンディション画面の[エフェクト]タブでは、エフェクトに関する詳細設定を行います。各ボイスセクションに2つのエフェクトを設定できます。

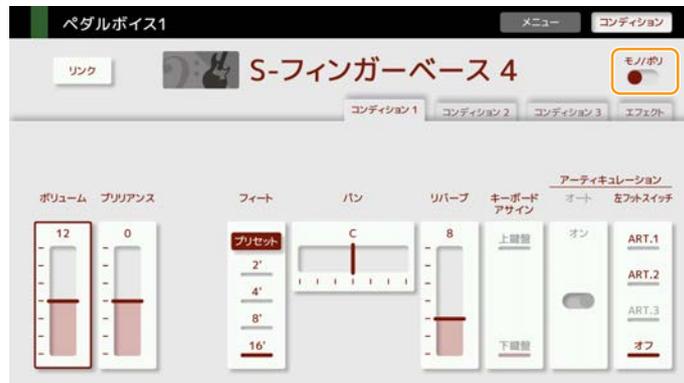


①	<b>エフェクト1/2</b>	1つのボイスセクションに対し、2つのエフェクトをかけられます。エフェクト1の効果がかかった音に、エフェクト2の効果がかかります。ここでは、どちらの設定をするかを選びます。
②	<b>エフェクトタイプ</b>	エフェクトのタイプを選びます。ここを押すと、エフェクトタイプ選択画面が表示されます。画面左側でカテゴリーを選んでから、使用するエフェクトタイプを選びます。[閉じる]を押すと、エフェクトタイプを選ばずに一覧表示を閉じます。ここで選べるエフェクトについては、データリスト( <a href="https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/">https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/</a> )にある「エフェクトタイプリスト」をご確認ください。
③	(エフェクトパラメーター)	選んだエフェクトタイプにより、設定できる項目が異なります。設定項目が1ページに収まらない場合は、右上に[◀]/[▶]が表示されるので、ページを切り替えて設定してください。

## ペダルボイスのモノ/ポリ発音を切り替える

初期設定では、ペダル鍵盤で同時に2音以上を押すと、高音を優先して単音が鳴ります。ポリモードをオンにすると、ペダルボイスを単音(モノ)発音の状態から複音(ポリ)発音の状態に変更できます。ペダル鍵盤でレガート演奏や重奏をする場合に便利です。

ペダルボイスのモノ/ポリは、ボイスコンディション画面の右上にある[モノ/ポリ]を押して切り替えます。オンにするとポリ、オフにするとモノになります。



## ボイスリンクを活用する

ボイスコンディション画面の現在の設定(ボリュームとブリリアンスは除く)を、1つのボイスとしてボイスリンクに登録します。ボイスリンクに登録したボイスは、各ボイスセクションのユーザーボタン(27ページ)から選べます。お気に入りのボイスを1つの画面に集められるので、演奏中に呼び出しやすくなり、大変便利です。ボイスリンクは80個まで登録できます。

- 1 ボイスコンディション画面で必要な設定を行います。
- 2 ボイスコンディション画面(またはボイスメニュー画面)の左上にある[リンク]を押します。確認のメッセージが表示されたら[登録]を押します。



### NOTE

すでに同じ名前のボイスが登録されていると、[登録]を押せません。この場合、[名前変更]を押して、ボイス名を変更してから登録してください。文字入力の方法については、111ページをご覧ください。

### 3 登録が完了すると、ボイスコンディション画面に戻ります。

ボイスコンディション画面では、ボイス名の左側に、ボイスリンクのアイコンが表示されます。また、ボイスディスプレイを表示すると、ボイス名の背景に同様のアイコンが表示されるため、どのボイスセクションがボイスリンクを使っているかを確認できます。なお、ボイスリンクに登録されたボイス名は半角表示になります。

#### ボイスコンディション画面



#### ボイスディスプレイ



ボイスリンクに登録しているボイス

ボイスリンクに登録したボイスは、ユーザーボタンから選べます。詳しくは27ページをご覧ください。

### 登録したボイスリンクを変更する

登録済みのボイスリンクの解除やボイスの名前変更、削除は、ボイスメニュー画面で行います。変更するボイスを選んでから操作します。

#### ボイスメニュー画面



#### ● ボイスリンクの解除:

すでにボイスリンクに登録済みのボイスで、他のボイスセクションや他のレジストレーションメモリー番号へ影響させずにボイスコンディション画面上の設定を変えたい場合は、該当ボイスのボイスリンクをいったん解除します。画面の左上にある[リンク]を押してボイスリンクから解除します(ボイスコンディション画面にある[リンク]を押してもかまいません)。設定を変えてから、再度、ボイスリンクに登録してください。再登録するときは、名前を変更してください。

#### ● ボイス名の変更:

ボイスリンクに登録済みのボイスの名前を変更できます。名前を変更したいボイスを選んで[名前変更]を押します。文字入力の方法については、111ページをご覧ください。名前変更をしたら、[登録]を押して登録します。

#### ● ボイスの削除:

ボイスリンクに登録できるボイスは最大80個です。空きがなくなったら、使用していないボイスを選んで、[削除]を押して削除しましょう。

ボイスリンクから削除されたボイスを使った設定が記録されているレジストレーションメモリー番号を押した場合、元のカテゴリーから該当ボイスおよびボイスコンディション画面の設定を呼び出すので、記録したときのサウンドは再現できます。

**• ボイスリンクに登録済みボイスの設定変更:**

すでにボイスリンクに登録済みのボイスにつき、ボイスコンディション画面上の設定を変えた場合は、レジストレーションメモリーに記録することで、すべてのレジストレーションに反映できます。ボイスコンディション画面で設定を変更後、レジストレーションメモリーボタンの左端にある[M.](メモリー)ボタンを押したまま、記録したいナンバーボタンを押します。

**NOTE**

ボイスコンディション画面上の設定変更は、次回のソング保存時またはユニット保存時に、全ユニットに反映されます。

## 搭載されている音源について

このエレクトーンには、AWM (Advanced Wave Memory)音源で作られたボイスが搭載されています。さらにELS-03X、ELS-03XR、ELS-03XFでは、VA (Virtual Acoustic)音源で作られたボイスも搭載されています。VA音源は、リードボイス2のボイスセクションのボイスのみに採用されています。

AWM音源を採用したボイスをAWMボイス、VA音源を採用したボイスをVAボイスと呼びます。

### AWM音源

AWM音源は、実際の楽器の音をサンプリングして、複雑な波形をデジタルデータとして再現することで、リアルな楽器音を作り出します。ここでは特別な操作が必要なスーパーアーティキュレーションボイスについて説明します。

#### スーパーアーティキュレーションボイスとは

スーパーアーティキュレーションボイスは、アコースティック楽器のリアルなサウンドや奏法を再現する音源技術が使われています。ギターや弦と指が擦れるノイズやハーモニクス、エレピの鍵盤アクションノイズまでリアルに再現しています。ジャズの即興で使われる歌唱法で「シュビドゥバ…」といったスキヤット、レガート、ベンド、グリッサンド等の奏法も、奏者の息使いが感じられるほど自然な演奏表現が可能です。弾き方やフットスイッチの操作により、自由な表情付けができます。スーパーアーティキュレーションボイスには、「S-」で始まるボイス名が付けられています。

#### スーパーアーティキュレーションボイスの活用例

ボイスコンディション画面の[コンディション1]タブにあるアーティキュレーション(31ページ)の設定をすることにより、下記のような表現ができます。

##### • タイプA

###### - 効果音の例: S-ホイッスル 1

[ART.1]または[ART.2]を選んだ状態で、フットスイッチを押すと、効果音が鳴ります。

##### • タイプB

###### - ミュート、スラップの例: S-スチールギターアンプ 1

[ART.1]を選択した状態で、フットスイッチを押したまま、鍵盤を弱く弾くとミュート奏法に、強く弾くとスラップ奏法になります。

##### • タイプC

###### - スキヤットの例: S-シュビドゥバ/Hmm

[ART.1]を選択した状態で、フットスイッチを押したまま鍵盤を弾くと、常に「Hmm」の発声に固定されます。フットスイッチを押していないときは、鍵盤を弾くたびに「シュ」「ビ」「ドウ」「バ」と発声が切り替わります。

###### - サイクルの例: S-ウクレレ ストラム

同じ鍵盤を繰り返し弾くと、音が自然に変化します。

##### • タイプD

###### - 装飾音やグリッサンド、トリルの例: S-ピッコロ 2

[ART.1]を選んだ状態で、フットスイッチを押したまま鍵盤を弾くと、装飾音が付加されます。フットスイッチを押したまま鍵盤を離すと、グリッサンド奏法になります。[ART.2]を選んだ状態で、フットスイッチを押したまま鍵盤を弾く、または離すと、グリッサンド奏法になります。[ART.3]を選んだ状態で、フットスイッチを押したまま鍵盤を弾くと、トリル奏法になります。[オート]をオンにした状態で鍵盤を弾くと、グリッサンド奏法の効果が自動的にかけられます。

##### • タイプE

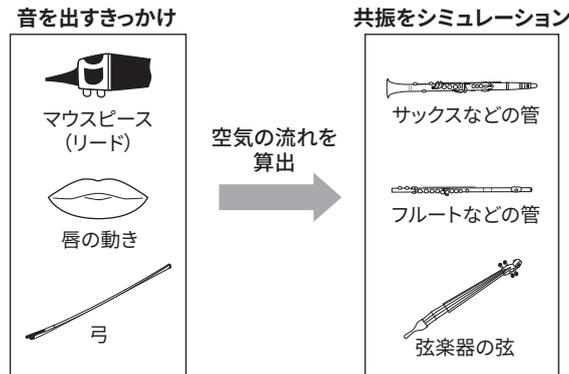
###### - ピッチベンドの例: S-ペダルスチールギター 1

2音以上の音(たとえばドミソ)を同時に弾いた状態でピッチベンド(19ページ)をかけると、最も低い音にのみピッチベンドが効果します。

## VA音源(ELS-03X/ELS-03XR/ELS-03XFのみ)

AWM音源に対し、VA音源は先に仮想の楽器を本体内に設計し、その楽器に振動が伝わる様子をシミュレーションすることで音を作り出します。この「仮想の楽器」のことを「物理モデル」と呼びます。特にこのエレクトーンに用意されているボイスは、サクソフーンやフルートなどの管楽器をはじめ、ミュージックシーンで使用するさまざまな楽器を物理モデルのデータとして作り上げたものです。

たとえば、管楽器を例にとると、息の強さや口の締め付け具合などの音を出すきっかけとなる部分から管の内部に入る空気の流れを算出し、その後内部での共振を忠実に再現することで、ナチュラルで表現力豊かなリードボイスを生みだします。ただし、本物の楽器をシミュレーションしているため、本物の楽器同様、音域が限られたり楽器コントロールにクセがあったりなど、演奏上の制約があります。VAボイスには、「V-」で始まるボイス名が付けられています。また、リードボイス2のユーザーボタンからのみ選べます(27ページ)。



### VAボイス使用時のご注意

VAボイスはAWMボイスとは異なり、自然楽器により近く、また、よりリアルで高い表現力を実現するために、以下のような演奏上の注意点が必要になります。

- 推奨音域以外では音が鳴りにくい、または正しい音程が出ないボイスがあります。推奨音域については、データリスト (<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「VAボイスリスト」をご確認ください。
- ホリゾンタルタッチやアフタータッチによってピッチや音色を変化させたときに、滑らかに変化しないボイスがあります。
- リードスライドをかけたときに音程が滑らかに変わらないことがあります。
- レガートやトリルで演奏したときに、音が出ないことがあります。

# 3

## オルガンフルート

オルガンフルート機能を使うと、多彩なスタイルのオリジナルのオルガンサウンドを作ることができます。伝統的なオルガンと同じように、フッテージレバーで各フッテージのレベルを上げ下げしたり、パーカッションサウンドを加えたりして、ゴージャスなフルオルガンサウンドが思いどおりに作れます。このエレクトーンでは、従来のオルガンフルートボイスに加え、トーンホイール方式のピンテージオルガンを忠実に再現したVCMオルガン音源(42ページ)で作られたVCMオルガンボイスも搭載されています。

### 1 [U.ORGAN FLUTES]ボタン(上鍵盤オルガンフルート)、または[L.ORGAN FLUTES]ボタン(下鍵盤オルガンフルート)を押して、オルガンフルートをオンにします。

上鍵盤のオルガンフルート画面または下鍵盤のオルガンフルート画面が表示されます。画面右上の[上鍵盤]/[下鍵盤]を押して画面を切り替えることもできます。



#### NOTE

オルガンフルートのオン/オフを切り替えずにオルガンフルート画面を表示させたい場合は、DISPLAY SELECT [VOICE DISPLAY]ボタンを押したまま[U.ORGAN FLUTES]ボタンまたは[L.ORGAN FLUTES]ボタンを押します。

### 2 画面左上で、もととするオルガン(VCMオルガンまたはオルガンフルート)を選びます。

VCMオルガンはVCMオルガン音源で作られたオルガンボイスです。オルガンフルートは従来のトランジスタ方式のオルガンボイスです。この設定は上鍵盤と下鍵盤で共通です。

#### NOTE

VCMオルガンとオルガンフルートの切り替えには時間がかかります。演奏中には変更しないことをおすすめします。

### 3 [フッテージ]タブで、波形のタイプを選びます。

VCMオルガンの場合と、オルガンフルートの場合でそれぞれ3種類から選べます。各タイプについて詳しくは44ページまたは45ページをご覧ください。

#### VCMオルガン



#### オルガンフルート



#### 4 フッテージレバーを動かして各フッテージのレベルを調節し、オルガンフルートの基本となる音を決めます。

フッテージは、パネル左側にあるスライダーでも調節できます。パネルのSLIDER [ASSIGN]ボタンを繰り返し押し、サブ画面で「U.ORGAN」(上鍵盤オルガンフルート)または「L.ORGAN」(下鍵盤オルガンフルート)を選んでから、スライダーで調節します。詳しくは[48ページ](#)をご覧ください。

#### 5 その他、必要な設定をします。

VCMオルガンでは[フッテージ]タブと[設定]タブ、オルガンフルートでは[フッテージ]タブ、[アタック]タブと[エフェクト]タブで設定します。各タブについての説明は、[43ページ](#)以降をご覧ください。

ロータリースピーカーの効果は、[ROTARY SP SPEED]ボタンやフットスイッチを使ってオン/オフできます。詳しくは、[52ページ](#)をご覧ください。

#### 6 オルガンフルート機能を終了するには、もう一度[U.ORGAN FLUTES]または[L.ORGAN FLUTES]ボタンを押してオフにします。

オルガンフルート画面の[フッテージ]タブにあるオン/オフボタンを使ってオフにすることもできます。

### VCMオルガン音源

VCMオルガン音源は、トーンホイール方式のピンテージオルガンを忠実に再現するために開発された音源方式です。VCMはVirtual Circuitry Modeling™の略で、アナログ電気回路の動きをデジタルでエミュレーションする技術です。この技術によって、単純なデジタル発音では再現できない、アナログらしい深みのあるサウンドを生み出すことができます。現在では音楽的な魅力の1つと捉えられている、トーンホイールやアナログ電気回路に起因する微細なノイズまで表現できます。この技術を使って作られたVCMオルガンボイスは、本来のピンテージオルガンの機能だけでなく、ピンテージオルガンの経年劣化や個体差まで調整できるので、よりリアルなサウンドで演奏を楽しめます。

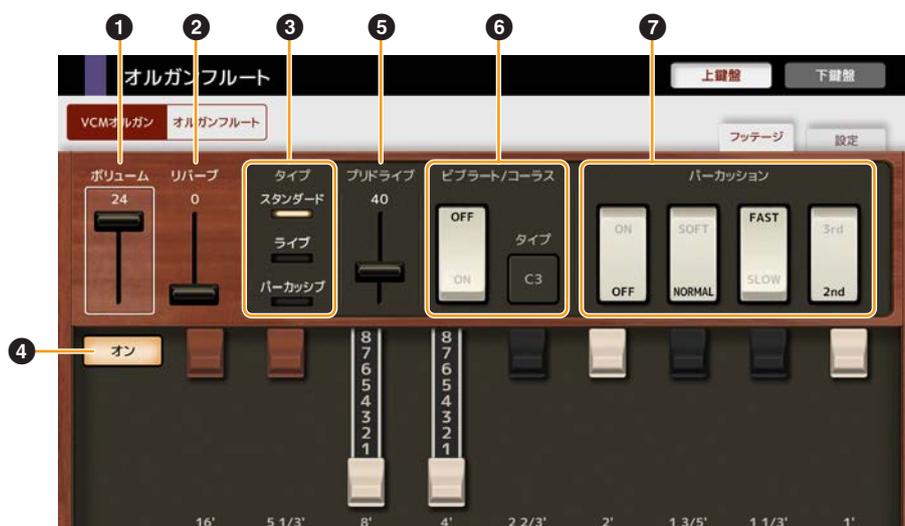
VCMオルガンボイスで設定できるパラメーターについては[43](#)、[44ページ](#)をご覧ください。

Let's take a break!



## VCMオルガン [フッテージ]タブ

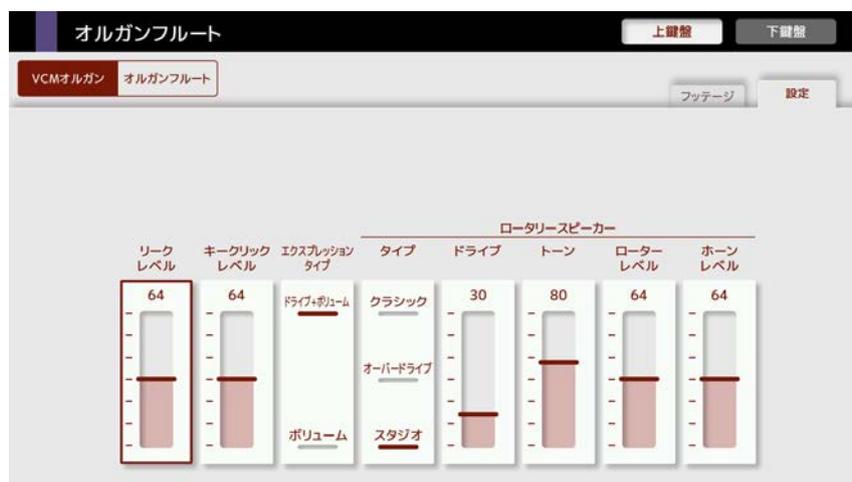
VCMオルガンの基本の音色の設定をします。



①	ボリューム	VCMオルガンの全体の音量を決定します。各フッテージのバランスを保ったままで音量を変更できません。ここが0になっていると、VCMオルガンの音は出ません。この設定は上鍵盤と下鍵盤で共通です。
②	リバーブ	オルガンサウンドにかかるリバーブの量を設定します。ここでリバーブを最大にしても、ミキサーの[マスター]タブ(148ページ)でリバーブデプスを上げないと、リバーブ効果は得られません。この設定は上鍵盤と下鍵盤で共通です。
③	タイプ	もととするボイスのタイプを選びます。この設定は上鍵盤と下鍵盤で共通です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>スタンダード</b>: スタンダードなピンテージオルガンを忠実に再現したタイプです。オルガンのソロや、オルガンがメインの音楽に適しています。</li> <li>・ <b>ライブ</b>: 中低音が強めの、太い音の特徴のタイプです。バンドやアンサンブルの中でも埋もれにくく、存在感が欲しいときに適しています。</li> <li>・ <b>パーカッション</b>: 独特のパーカッションサウンドを持つタイプです。ドライブとの相性がよく、速いパッセージの演奏に適しています。</li> </ul>
④	VCMオルガン オン/オフ	VCMオルガンをオン/オフします。パネル上の[U.ORGAN FLUTES]ボタン(上鍵盤のオルガンフルート)、または[L.ORGAN FLUTES]ボタン(下鍵盤のオルガンフルート)と同様です。
⑤	プリドライブ	VCMオルガンのプリドライブ(プリアンプのゲイン)を設定します。ピンテージオルガン内部のプリアンプ調整用ネジによるひずみの変化をモデリングしています。この設定は上鍵盤と下鍵盤で共通です。
⑥	ビブラート/コーラス	ビブラートとコーラスのオン/オフを切り替えます。上鍵盤と下鍵盤で個別に設定できます。
	タイプ	VCMオルガンのビブラート/コーラスタイプを選択します。ボタンを押すたびに、V1～3(ビブラート)、C1～3(コーラス)の順にタイプが切り替わります。この設定は上鍵盤と下鍵盤で共通です。
⑦	パーカッション	上鍵盤では、鍵盤を押したときにパーカッション音を鳴らせます。
	ON/OFF (オン/オフ)	鍵盤を押したときにパーカッション音を鳴らす(オン)/鳴らさない(オフ)を切り替えます。
	SOFT/NORMAL (ソフト/ノーマル)	パーカッション音のレベルを切り替えます。
	FAST/SLOW (ファスト/スロー)	パーカッション音の減衰(ディケイ)スピードを切り替えます。
	3rd/2nd	パーカッション音の高さを切り替えます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>3rd</b>: 鍵盤を押したときに[2 2/3']のドローバーと同じ高さ(3倍音)のパーカッション音が鳴ります。</li> <li>・ <b>2nd</b>: 鍵盤を押したときに[4']のドローバーと同じ高さ(2倍音)のパーカッション音が鳴ります。</li> </ul>

## VCMオルガン [設定]タブ

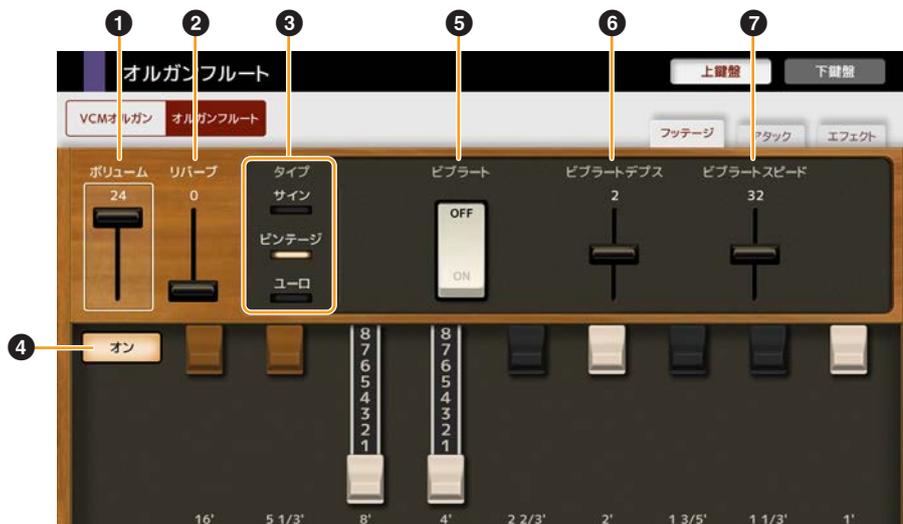
VCMオルガンの細かな設定をします。このタブでの設定は、上鍵盤と下鍵盤で共通です。



<b>リークレベル</b>	リーク音の音量を設定します。リーク音とは、トーンホイール構造により電気回路に漏れるノイズを再現したものです。 設定範囲: 0 ~ 127	
<b>キークリックレベル</b>	鍵盤を弾いたときに鳴るキークリック音の音量を設定します。電気回路のスイッチが接触することで生じる、鍵盤を押した瞬間の「ジャツ」というノイズを再現できます。 設定範囲: 0 ~ 127	
<b>エクスプレッションタイプ</b>	エクスプレッションペダルの効果を、オルガンのどの部分にかけるかを設定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ドライブ+ボリューム:</b> オルガン内部のプリアンプにペダルの効果がかかります。ペダルを操作すると、オルガンの音の音量とひずみの両方が変化します。VCMオルガンのタイプの場合、ビンテージオルガンのエクスプレッションペダルの動作を忠実に再現します。</li> <li>• <b>ボリューム:</b> オルガンの音が出た後、リバーブセクションの直前にペダルの効果がかかります。ペダルを操作すると、オルガンの音の音量は変化しますが、ひずみは変化しません。</li> </ul>	
<b>ロータリースピーカー</b>	<b>タイプ</b>	ロータリースピーカーのタイプを選びます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>クラシック:</b> オルガン用のスタンダードなロータリースピーカーです。</li> <li>• <b>オーバードライブ:</b> ひずみが強いトランジスタプリアンプを接続したロータリースピーカーです。</li> <li>• <b>スタジオ:</b> ロータリーの回転感が立体的で動きのあるロータリースピーカーです。</li> </ul>
	<b>ドライブ</b>	スピーカー / アンプ音のドライブ(ひずみ具合)を調整します。 設定範囲: 0~127
	<b>トーン</b>	スピーカー / アンプ音のトーン(音質)を調整します。中央値に合わせるとフラットな音質になります。値を大きくすると高域をブーストし、低域をカットします。値を小さくすると低域をブーストし、高域をカットします。 設定範囲: 0~127
	<b>ローターレベル</b>	ローター (低域側)の音量を設定します。 設定範囲: 0~127
	<b>ホーンレベル</b>	ホーン(高域側)の音量を設定します。 設定範囲: 0~127

## オルガンフルート [フッテージ]タブ

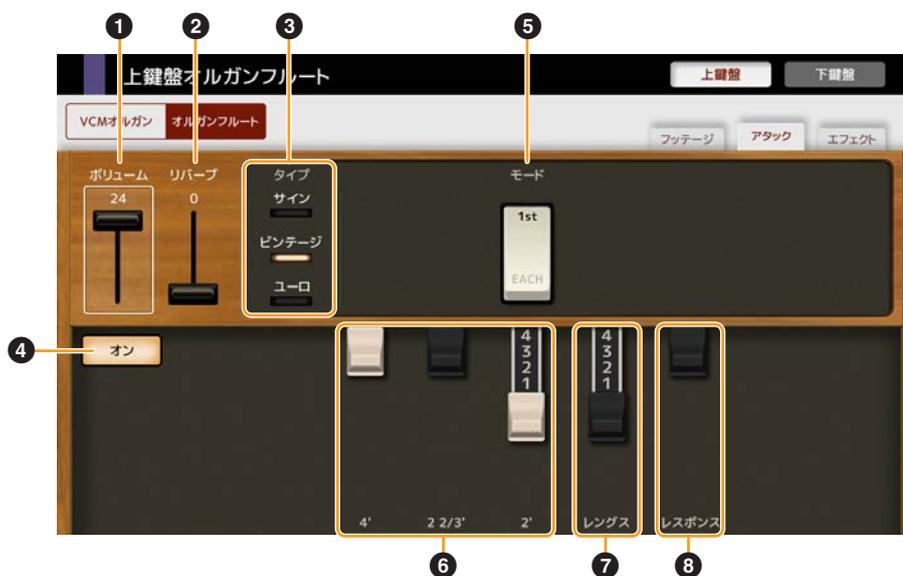
オルガンフルートの基本の音色の設定をします。このタブでの設定は、上鍵盤と下鍵盤で個別に設定できます。



①	ボリューム	オルガンフルートの全体の音量を決定します。各フッテージのバランスを保ったままで音量を変更できます。ここが0になっていると、オルガンフルートの音は出ません。
②	リバーブ	オルガンサウンドにかかるリバーブの量を設定します。ここでリバーブを最大にしても、ミキサーの[マスター]タブ(148ページ)でリバーブデプスを上げないと、リバーブ効果は得られません。 設定範囲: 0 ~ 24
③	タイプ	もとするボイスのタイプを選びます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・サイン: サイン波(正弦波)のクリアな音質です。</li> <li>・ビンテージ: ややひずんだ特徴がある音質です。</li> <li>・ユーロ: 電子式トレモロが装備されたトランジスタ電子オルガンの音質です。</li> </ul>
④	オルガンフルート オン/オフ	オルガンフルートをオン/オフします。パネル上の[U.ORGAN FLUTES]ボタン(上鍵盤のオルガンフルート)、または[L.ORGAN FLUTES]ボタン(下鍵盤のオルガンフルート)と同様です。
⑤	ビブラート	ビブラートのオン/オフを切り替えます。ビブラートはボイスセクションごとに設定でき、音色をふるわせてマイルドなイメージにします。
⑥	ビブラートデプス	ビブラートの深さ(かかり具合)を設定します。数値が大きいほどより深い効果が得られます。 設定範囲: 1 ~ 3
⑦	ビブラートスピード	ビブラートの速さを設定します。数値が大きいほどビブラートのスピードが速くなります。 設定範囲: 0 ~ 63

## オルガンフルート [アタック]タブ

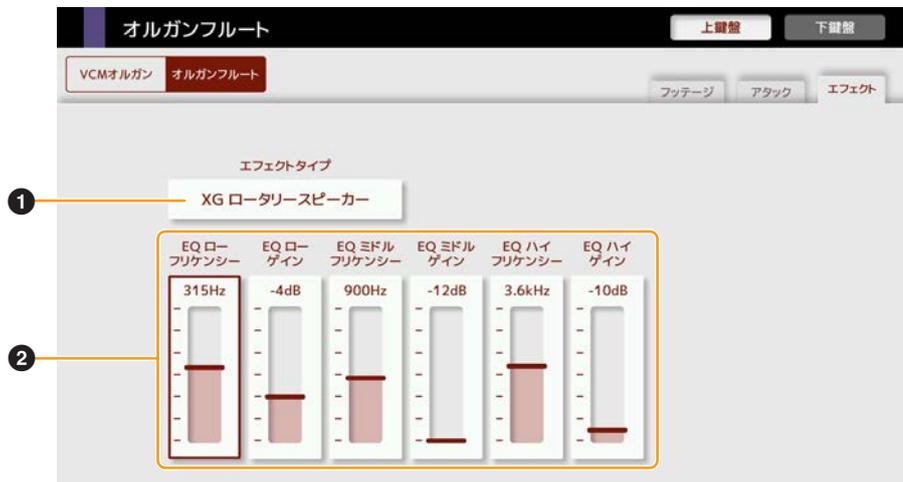
オルガンフルートのアタックの設定をします。



①	ボリューム	[フッタージ]タブ(45ページ)と共通です。
②	リバーブ	
③	タイプ	
④	オルガンフルート オン/オフ	
⑤	モード	弾いた鍵盤のどの音にアタックを付けるかを決定します。この設定は上鍵盤/下鍵盤で共通です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>1st (ファースト)</b>: 最初に弾いた鍵盤の音にだけアタックが付きます。</li> <li>• <b>EACH (イチ)</b>: 全部の音にアタックが付きます。</li> </ul>
⑥	(アタックフッタージ)	アタックフッタージを設定します。上鍵盤と下鍵盤で個別に設定できます。 設定範囲: 0 ~ 8
⑦	レンジス	アタック音の長さを設定します。上鍵盤と下鍵盤で個別に設定できます。 設定範囲: 0 ~ 8
⑧	レスポンス	鍵盤を弾いたときのレスポンス(応答)の速さを設定します。レスポンスのレバーを下に引くほど、発音は遅くなり、パイプオルガンのような効果が得られます。上鍵盤と下鍵盤で個別に設定できます。 設定範囲: 0 ~ 8

## オルガンフルート [エフェクト]タブ

オルガンサウンドに、オルガンフルート固有のロータリースピーカー（トレモロ効果）を設定します。ロータリースピーカーについては、52ページもご覧ください。



①	エフェクトタイプ	ロータリースピーカーのタイプを選びます。上鍵盤と下鍵盤で個別に設定できます。エフェクトタイプのボタンを押すと、ロータリースピーカーのエフェクトタイプ一覧が画面に表示されます。一覧の中から使用したいエフェクトタイプを選びます。選んだら、[閉じる]を押して一覧表示を閉じます。ここで選べるエフェクトタイプについては、データリスト( <a href="https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/">https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/</a> )にある「エフェクトタイプリスト」をご確認ください。
②	(エフェクトパラメーター)	選んだエフェクトタイプにより、設定できる項目が異なります。設定項目が1ページに収まらない場合は、右上に[◀]/[▶]が表示されるので、ページを切り替えて設定してください。

### オルガンフルート機能とパイプオルガン

オルガンフルート機能は、伝統的なオルガンの構造をシミュレートしています。ここでは簡単に、パイプオルガンと電気オルガンのしくみについてご紹介します。

パイプオルガンは、鍵盤を弾くとその鍵盤につながれたパイプに空気が送られて、リードの付いたパイプから、正弦波に近い、「ポー」という縦笛のような音が出ます。素材や形状の違うパイプがいくつもあり、その一本一本が、音色を構成する倍音を担当するという構造になっています。これらのパイプにどれだけの空気を送るかを決める、「音栓(ストップ)」と呼ばれるレバーがあり、この音栓の組み合わせで、クラリネットやオーボエ、フルートのような音など、さまざまな音色を合成できます。このように合成された音は、教会やホールの全体に反響し、重厚な音の広がりを持って演奏されます。

やがて技術が発達すると、パイプオルガンを電氣的に実現した電気オルガンが登場し、小さな教会やレストランなどでもパイプオルガンそっくりの演奏が聴けるようになりました。1930年頃に作られた、最も普及したタイプのもは、今でも世界中で愛されています。それは、1つの鍵盤が9つの正弦波発信器につながっていて、それぞれの正弦波の信号量、すなわち音量を、レバーでコントロールするものでした。正弦波発信器が長さの違うパイプの役割を、レバーが各パイプに割り当てられる音栓の役割をして、パイプオルガンの機構を再現しました。エレクトーンのオルガンフルート機能は、この電気オルガンと同じしくみになっています。

Let's take a break!

各フットレバーに表示されている16'や8'などの数字は、パイプオルガンのパイプの長さ(=フットレバー)、つまり音の高さを表しています。8'というのは8フィート、4'は4フィートで8フィートよりも1オクターブ高い音、16'は16フィートで8フィートよりも1オクターブ低い音が出ます。3度や5度の音が出るものもあり、分数で表されます。また、電気オルガンは、ロータリースピーカーと呼ばれる回転式のスピーカーを搭載して、部屋中に音を反射させることで、パイプオルガンの持つ音場の広がりを表現しました。エレクトーンでもロータリースピーカーがエフェクトとして設定できるようになっています。



スライダーやエクスプレッションペダル、フットスイッチなどを使って、パートのオン/オフをコントロールしたりエフェクトを加えたりして、演奏を多彩に変化させることができます。演奏中でも素早く操作できるので便利です。イニシャルタッチやアフタータッチなど、ボイスごとの細かな設定は、ボイスコンディション画面やオルガンフルート画面で設定しましょう。ボイスコンディション画面については30ページ、オルガンフルート画面については41ページをご覧ください。また、エレクトーン全体の音のバランスを整える場合は、ミキサー画面で設定します。146ページをご覧ください。

## スライダー

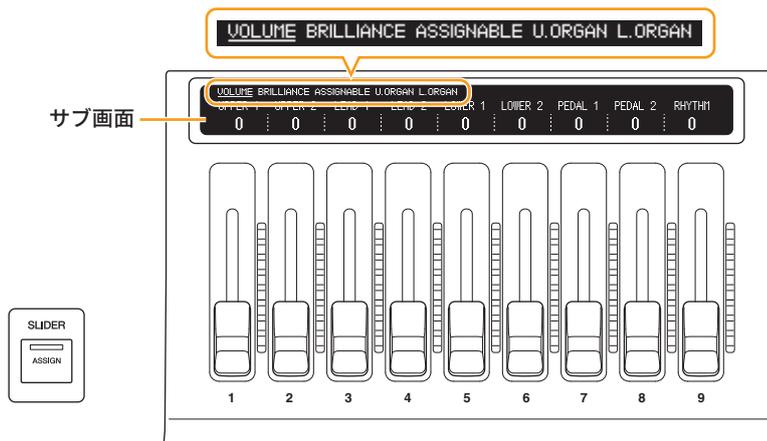
上鍵盤の左側にあるスライダーを使って、各ボイスセクションの音量(ボリューム)や明るさ(ブリリアンス)、オルガンフルートのフッテージを調節できます。また、お好みの機能を割り当てて操作することもできます。

### 1 SLIDER [ASSIGN]ボタンを繰り返し押しして、使いたい機能を呼び出します。

ボタンを押すたびに、機能が切り替わります。サブ画面上部にある「VOLUME」、「BRILLIANCE」、「ASSIGNABLE」、「U.ORGAN」、「L.ORGAN」のうち、選ばれている機能に下線が表示されます。

#### NOTE

この選択は、レジストレーションメモリーに記録できます(79ページ)。



#### • VOLUME (ボリューム)

各ボイスセクションとリズム(パーカッション)の音量を調節します。ボイスコンディション画面(31ページ)、リズムコンディション画面(63ページ)、ミキサー画面(147ページ)のボリューム設定と連動します。

UPPER 1 (上鍵盤1)	UPPER 2 (上鍵盤2)	LEAD 1 (リード1)	LEAD 2 (リード2)	LOWER 1 (下鍵盤1)	LOWER 2 (下鍵盤2)	PEDAL 1 (ペダル1)	PEDAL 2 (ペダル2)	RHYTHM (リズム)
1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### • BRILLIANCE (ブリリアンス)

各ボイスセクションの音色の明るさを調節します。ボイスコンディション画面(31ページ)、ミキサー画面(147ページ)のブリリアンス設定と連動します。

UPPER 1 (上鍵盤1)	UPPER 2 (上鍵盤2)	LEAD 1 (リード1)	LEAD 2 (リード2)	LOWER 1 (下鍵盤1)	LOWER 2 (下鍵盤2)	PEDAL 1 (ペダル1)	PEDAL 2 (ペダル2)	—
1	2	3	4	5	6	7	8	9

• **ASSIGNABLE (ライブエクスプレッションコントロールで割り当てた機能)**

ライブエクスプレッションコントロール機能により、各スライダーにお好みの機能を割り当てて操作できます。詳しくは、53ページをご覧ください。

• **U.ORGAN (上鍵盤のオルガンフルートのフッテージ)**

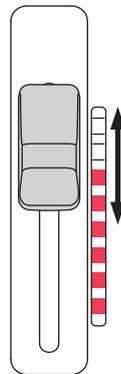
• **L.ORGAN (下鍵盤のオルガンフルートのフッテージ)**

上鍵盤または下鍵盤のオルガンフルートの各フッテージのレベルを調節します。オルガンフルート画面(41ページ)のフッテージの設定と連動します。

16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'
1	2	3	4	5	6	7	8	9

## 2 演奏中にスライダーを上下に動かして、割り当てた機能をコントロールします。

各スライダーの右側にあるLEDメーターは、スライダーに割り当てられている機能の現在の設定値を示しています。スライダーの位置が実際の設定値とずれている場合に、スライダーを動かすと値がどう変化するかを設定できます。詳しくは、57ページ「スライダーモード」をご覧ください。



ボイスディスプレイの下部で[ライブエクスプレッションコントロール]タブにある[リセット]を押すと、スライダーに割り当てられている機能の設定値がリセットされます。詳しくは、54ページをご覧ください。

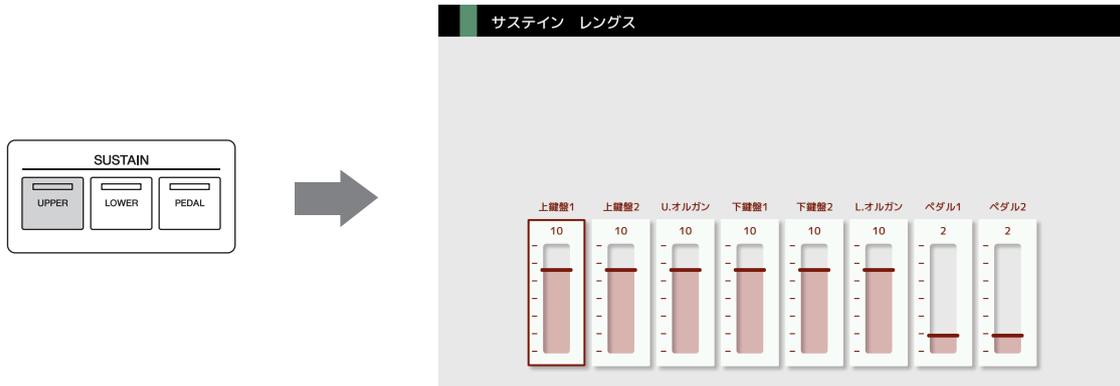


## サステイン

サステインは、鍵盤から指(または足)を離れたあとに音に余韻を与える効果です。鍵盤ごとにオン/オフを切り替えたり、ボイスセクションごとにサステインの長さを調節したりできます。サステインはリードボイスにはかかりません。

- 1 **SUSTAINボタン(UPPER/LOWER/PEDAL)のいずれかを押し、サステインレングス画面を表示させます。**

サステインレングス画面



- 2 **各ボイスセクションにかけるサステインの長さを調節します。**

レベルを一番上(ホールド)まで上げると、オルガンやシンセなど一部のボイスは、鍵盤から指を離しても、ずっと音は鳴り続けます。

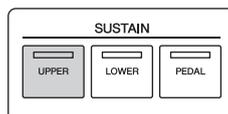
設定範囲: 0 ~ 12、ホールド

### NOTE

- ホールドの状態でも鍵盤から指を離している間にボイスを変えると、次に弾いた鍵盤から新しいボイスになります。
- ホールドにして演奏すると、前に弾いた音が消える場合があります。
- SUSTAINボタンをオフにすると、サステインレングス画面での設定に関わらず、ボイスごとにあらかじめ設定されているサステインの長さになります。
- 一部のボイスでは、ホールドのみ効果します。サステインレングスが0 ~ 12のときは音の余韻に変化はありません。対象のボイスについては、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「ボイスリスト」をご確認ください。
- ペダルボイスをホールドにして演奏すると、一部のスーパーアーティキュレーションボイスはペダルボイスのモノ/ポリの設定(36ページ)に関わらず、前に弾いた音が消えずに鳴り続けます。対象のボイスについては、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「ボイスリスト」をご確認ください。

- 3 **サステインをかけたい鍵盤のSUSTAINボタンを押しランプを点灯させます。**

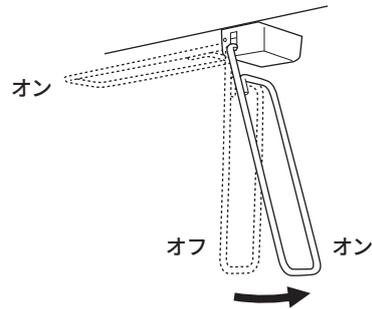
上鍵盤は[UPPER]、下鍵盤は[LOWER]、ペダル鍵盤は[PEDAL]ボタンを押しオンにします。オフ(ランプが消灯)にすると、サステインはかからないので、サステインをかけたい鍵盤のSUSTAINボタンがオンになっているか確認してから演奏しましょう。



## ニーレバーでサステインをコントロールする

上鍵盤と下鍵盤では、演奏中にサステインのオン/オフをニーレバーで操作できます。

ニーレバーを下げておき、演奏中にサステインをかけたいタイミングで、右脚でニーレバーを右に押します。ニーレバーを押している間だけ、サステインがかかります。押すのをやめると、サステインはかからなくなります。



ニーレバーを使わない場合は、ニーレバーを上げておきましょう。ニーレバーが下がっているとSUSTAINボタンをオンにしてもサステインがかかりません。

### NOTE

- ニーレバーには、複数の機能を割り当てることができ、ニーレバーを操作するとそれらすべての機能が同時にオン/オフされます。詳しくは、18ページをご覧ください。
- サステインのオン/オフは、ライブエクスペディションコントロール機能(53ページ)により、フットスイッチやアサインブルフットペダル(169ページ)を使ってコントロールすることもできます。

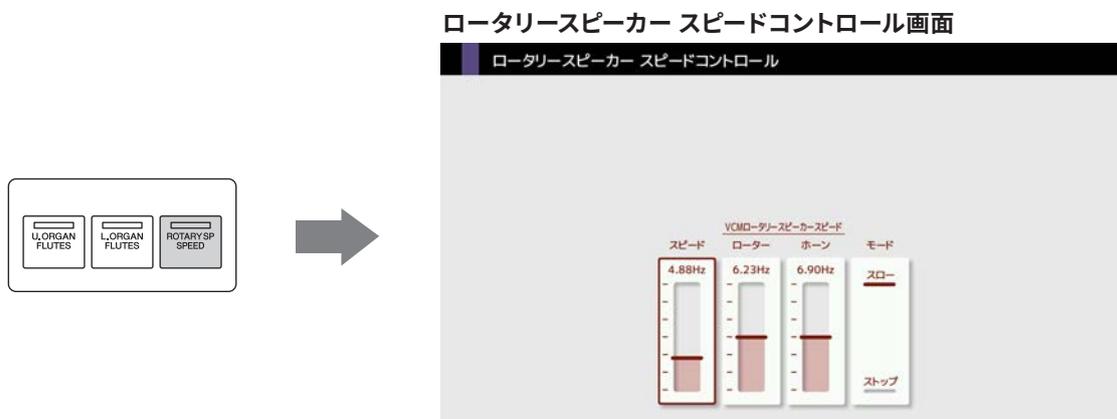
## ロータリースピーカー

ロータリースピーカーは、スピーカーを回転させて得られるような、豊かで広がりのある効果(トレモロ効果)を作り出すエフェクトです。パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンやフットスイッチを使って、演奏中もリアルタイムで効果をオン/オフできます。ロータリースピーカーは、パネルの[ROTARY SP SPEED]ボタンをオンにするだけでは、効果は得られません。以下の手順で設定する必要があります。

### 1 トレモロ効果をかけたいボイスセクション、またはオルガンフルートボイスで、エフェクトタイプとしてロータリースピーカーを選びます。

各ボイスセクションのボイスにロータリースピーカーを設定するには、ボイスコンディション画面の[エフェクト]タブ(35ページ)で、「ロータリースピーカー」カテゴリーのエフェクトを選びます。オルガンフルートの場合は、オルガンフルート画面の[エフェクト]タブ(47ページ)で、ロータリースピーカーを選びます。VCMオルガンの場合は、エフェクトタイプの設定は必要ありません。

### 2 [ROTARY SP SPEED]ボタンを押して、ロータリースピーカー スピードコントロール画面を表示させます。



### 3 ロータリースピーカーの回転スピードなど必要な設定をします。

ここでの設定は、すべてのボイスセクションに共通です。

スピード	VCMオルガン以外のボイスの、ロータリースピーカーが回転するスピードを調節します。 設定範囲: 2.69 Hz ~ 39.7 Hz	
VCMロータリースピーカースピード	ローター	VCMオルガンボイスの、VCMロータリーのローター (低域側)スピーカーが回転するスピードを調節します。 設定範囲: 3.16 Hz ~ 12.28 Hz
	ホーン	VCMオルガンボイスの、VCMロータリーのホーン(高域側)スピーカーが回転するスピードを調節します。 設定範囲: 3.49 Hz ~ 13.63 Hz
モード	パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンがオフのときのロータリースピーカーの状態を設定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・スロー: ロータリースピーカーの回転が遅くなり、コーラスのような効果がかかります。VCMオルガン以外のボイスは0.6 Hz、VCMオルガンのホーンは0.8 Hz、VCMオルガンのローターは0.7 Hzです。</li> <li>・ストップ: スピーカーの回転が止まったような効果が得られます。</li> </ul>	

### 4 [ROTARY SP SPEED]ボタンやフットスイッチを使って、ロータリースピーカーをオン/オフします。

[ROTARY SP SPEED]ボタンをオン/オフしたり、フットスイッチやASSIGNABLE FOOT PEDAL端子に接続したペダルを使ったりして、トレモロ効果をコントロールしてください。フットスイッチやペダルを使ってロータリースピーカーのコントロールをするには、ライブエクスプレッションコントロールで設定する必要があります。詳しくは53ページをご覧ください。

## ライブエクスプレッションコントロール

エクスプレッションペダル、セカンドエクスプレッションペダル、左右のフットスイッチ、スライダー、ASSIGNABLE FOOT PEDAL端子に接続したペダルに、お好みの機能を割り当てることができます。よく使う機能を割り当てておけば、演奏中に自由な表現ができます。

- 1 **DISPLAY SELECT [LIVE EXP. CONTROL]ボタンを押して、ライブエクスプレッションコントロール画面を表示させます。**

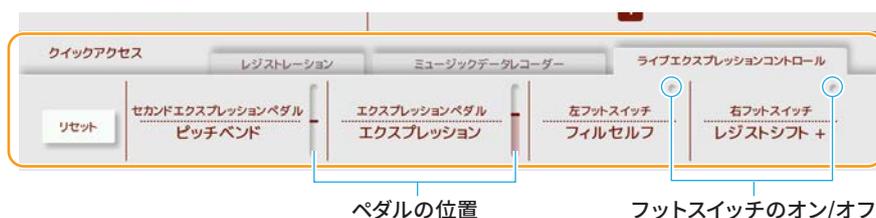


- 2 **機能を割り当てたいコントローラーのタブを選びます。**
- 3 **画面左端から、機能を割り当てたいコントローラーを選びます。**
- 4 **選んだコントローラーに割り当てる機能の「カテゴリー」、「機能」を順に選びます。**  
割り当てられる機能について詳しくは、[54ページ](#)をご覧ください。
- 5 **必要に応じて、[設定]を押して、選んだ機能の詳細を設定します。**  
設定する項目がない機能の場合は、[設定]がグレーになっていて押せません。

- 6 **割り当てた機能の操作ができるか確かめてみましょう。**

スライダーに割り当てた機能を使うには、SLIDER [ASSIGN]ボタンを押して、サブ画面で「ASSIGNABLE」を選択する必要があります。詳しくは[48ページ](#)をご覧ください。

エクスプレッションペダル、セカンドエクスプレッションペダル、左右のフットスイッチに割り当てた機能については、ボイスディスプレイの下部で[ライブエクスプレッションコントロール]タブを選ぶと確認できます。左端にある[リセット]を押すと、設定値をリセットできます。また、エクスプレッションペダルやフットスイッチを操作すると、その動きを視覚的に確認できます。[リセット]について詳しくは、[54ページ](#)をご覧ください。



## ライブエクスプレッションコントロールで割り当てられる機能一覧

コントローラーごとに割り当てられる機能が異なります。下表で○が付いているコントローラーに対象の機能を割り当てられます。\*が付いている機能は、レジストレーションメモリーに記録するときに、現在の設定値が記録されます。

ライブエクスプレッションコントロール画面右下にある[リセット]を押すと設定値がリセットされます。ただし、スライダー以外のコントローラーに割り当てられている機能の設定値はリセットされません。ボイスディスプレイのクイックアクセス(ライブエクスプレッションコントロール)にある[リセット]も同様です。

カテゴリー	機能	説明	スライダー	ペダル	2ndエクスプレッションペダル	フットスイッチ (左右)	アサインナブルフットペダル
ミキサー	エクスプレッション	エレクトーン全体の音に強弱を付けます。	○	○	○	-	○
	パート オン/オフ	指定したパートのオン/オフを切り替えます。[設定]を押してパートを指定します。	-	-	-	○	○
	ボリューム*	指定したパートの音量を調節します。[設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
	ブリリアンス*	指定したパートの音の明るさを調節します。[設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
	バランス	音量バランスを調整します。[設定]を押して、ペダルやスライダーを使って音量をコントロールするパートをAまたはBに設定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>A: ペダルを奥に踏み込む(スライダーを上げる)と大きくなり、ペダルを手前に押し下げる(スライダーを下げる)と小さくなります。</li> <li>B: ペダルを手前に押し下げる(スライダーを下げる)と大きくなり、ペダルを奥に踏み込む(スライダーを上げる)と小さくなります。</li> </ul>	○	○	○	-	○
	パン*	指定したパートのパン(147ページ)を調整します。[設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
	リバーブデプス*	指定したパートのリバーブのかかり具合(147ページ)を調節します。[設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
ボイス	エフェクト1/2デプス*	指定したパートのエフェクト1またはエフェクト2のかかり具合(147ページ)を調節します。[設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
	ピッチバンド	指定したパートのピッチ(音の高さ)を上げ下げします。[設定]を押して、パートを指定したり、ピッチバンドレンジ(ピッチ変化の幅)を設定したりします。	○	-	○	-	-
	ピッチバンドアップ	指定したパートのピッチ(音の高さ)を上げます。[設定]を押して、パートを指定したり、ピッチバンドレンジ(ピッチ変化の幅)を設定したりします。	○	○	-	-	○
	ピッチバンドダウン	指定したパートのピッチ(音の高さ)を下げます。[設定]を押して、パートを指定したり、ピッチバンドレンジ(ピッチ変化の幅)を設定したりします。	○	○	-	-	○
	アーティキュレーション1~3	スーパーアーティキュレーションボイスを使用しているときに、フットスイッチまたはペダルを押すことで指定したパートに効果がかかります。[設定]を押してパートを指定します。	-	-	-	○	○
カットオフ	指定したパートのカットオフ周波数(フィルターがどの周波数帯の信号以上をカットするか)を調節します。[設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○	

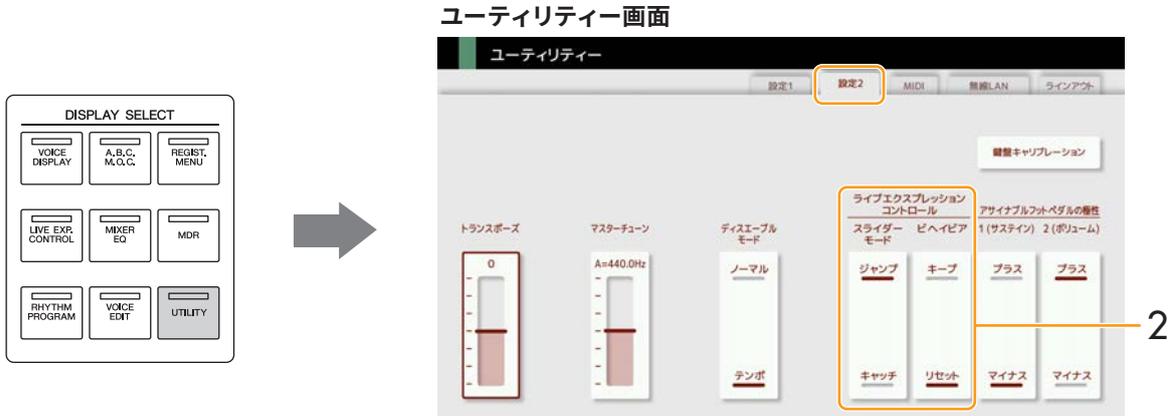
カテゴリー	機能	説明	スライダ	ペダル	2ndエクスプレッション	フットスイッチ (左右)	アサインブルフット ペダル
ボイス	レゾナンス	指定したパートのレゾナンス(カットオフ周波数付近の音量を持ち上げる効果)のかかり具合を調節します。[設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
	カットオフ & レゾナンス	指定したパートのカットオフ周波数とフィルターのレゾナンスを調節します。 [設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
	フィルター	指定したパートのフィルターのかかり具合を調節します。 [設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
	チューン*	指定したパートのピッチ(音の高さ)を1セント単位で上げ下げします(35ページ)。 [設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
	サステイン	SUSTAINボタン(50ページ)をオンにして、フットスイッチまたはペダルを押すと、演奏音に長い余韻が付きます。押すのをやめると、サステインがかかった音は止まります。 [設定]を押して、パートごとにサステインのかかり具合を設定します。	-	-	-	○	○
	グライドアップ	フットスイッチまたはペダルを押すと、指定したパートが半音上がり、押すのをやめるとゆっくりと元のピッチ(音の高さ)に戻ります。 [設定]を押して、パートを指定したり、グライドタイム(ピッチ変化の幅)を設定したりします。	-	-	-	○	○
	グライドダウン	フットスイッチまたはペダルを押すと、指定したパートが半音下がり、押すのをやめるとゆっくりと元のピッチ(音の高さ)に戻ります。 [設定]を押して、パートを指定したり、グライドタイム(ピッチ変化の幅)を設定したりします。	-	-	-	○	○
	スライド	ボイスコンディション画面で「スライド」の設定を「オン」にして(35ページ)、フットスイッチまたはペダルを押すと、指定したリードボイスにスライド効果がかかります。 [設定]を押してパートを指定します。	-	-	-	○	○
	スライドタイム*	指定したリードボイスにかけるスライド(ポルタメント(35ページ))の速さを調節します。 [設定]を押してパートを指定します。	○	○	○	-	○
	モノ/ポリ	ペダルボイスをモノフォニック(単音)で発音させるかポリフォニック(複音)で発音させるか(36ページ)を切り替えます。	-	-	-	○	○
	ロータリースピーカー スピード	ロータリースピーカー (52ページ)の回転スピードの速い/遅いを切り替えます。	-	-	-	○	○
	ソロ	ソロ機能(28ページ)をオン/オフします。	-	-	-	○	○
M.O.C. オン/オフ	メロディーオンコード機能(66ページ)をオン/オフします。	-	-	-	○	○	
リズム	リズムの再生パートをオン/オフします。ペダルを奥に踏み込んでいく、またはスライダを上げていくと、メインドラム、アドドラム、コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2の順にオンになり、再生パートが増えていきます。	○	○	○	-	○	

カテゴリ	機能	説明	スライダ	ペダル	2ndエクスプレッションペダル	フットスイッチ (左右)	アサイン可能なフットペダル
リズム	リズムパートミュートB*	リズムの再生パートをオン/オフします。ペダルを奥に踏み込んでいく、またはスライダを上げていくと、コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2、アドドラム、メインドラムの順にオンになり、再生パートが増えていきます。	○	○	○	-	○
	リズムコントロール	リズム再生をコントロールします。[設定]を押して、フットスイッチまたはペダルを押したときに鳴らすセクションを指定します。[停止]を選ぶとリズムの再生/停止ができます。	-	-	-	○	○
	フィルダウン	フィルを入れてから、左隣のメインセクションに移ります。	-	-	-	○	○
	フィルセルフ	フィルを入れます。	-	-	-	○	○
	フィルアップ	フィルを入れてから、右隣のメインセクションに移ります。	-	-	-	○	○
	アカンパニメントオン/オフ	リズムのアカンパニメントパート(コード1/2、パッド、フレーズ1/2)を、現在呼び出されているレジストレーションの設定で鳴らすか、すべてのパートをオフにするかを切り替えます。	-	-	-	○	○
	シンクロスタートオン/オフ	パネル上の[SYNCHRO START]ボタン(60ページ)と同じです。	-	-	-	○	○
MDR	ソング 再生/ 一時停止	ミュージックデータレコーダー (MDR)画面(102ページ)の[▶]または[■]と同じです。	-	-	-	○	○
	譜面ページ +/-	ソングが停止しているときに、譜面のページを進めます/戻します。	-	-	-	○	○
その他	レジストシフト +/-	レジストレーションシーケンス画面(139ページ)で設定した、次/前のレジストレーションを呼び出します。	-	-	-	○	○
	テンポ	パネル上のTEMPO [△]/[▽]ボタン(61ページ)で設定したテンポを基準に、テンポを増減させます。	○	-	○	-	○
	トーク オン/オフ	マイク設定のボーカル/トーク(153ページ)を切り替えます。	-	-	-	○	○
	VHオン/オフ	ボーカルハーモニーのハーモニー (154ページ)のオン/オフを切り替えます。	-	-	-	○	○
	VHリード ボリューム*	ボーカルハーモニーの使用時に、マイクへの入力音(リード音)のボリューム(154ページ)を調節します。	○	○	○	-	○
	VHハーモニー ボリューム*	ボーカルハーモニーの使用時に、ハーモニー音のボリューム(154ページ)を調節します。	○	○	○	-	○
	VHエフェクト オン/オフ	ボーカルハーモニーのハーモニー音にかけるエフェクト(155ページ)のオン/オフを切り替えます。	-	-	-	○	○
	VHリードエフェクト トデプス*	ボーカルハーモニーのリード音にかけるエフェクトの深さ(155ページ)を調整します。	○	○	○	-	○
	リセット	ライブエクスプレッションコントロール(53ページ)により割り当てられている機能の設定値を、初期設定または最後に再生したレジストレーションの値に戻します。	-	-	-	○	○
割り当てなし	割り当てなし	機能を割り当てません。	○	○	○	○	○

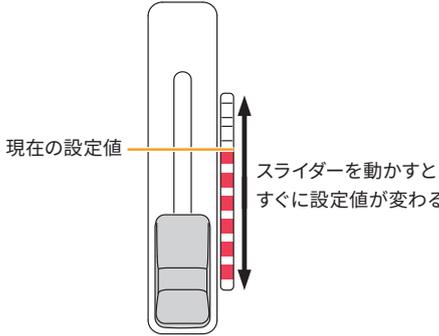
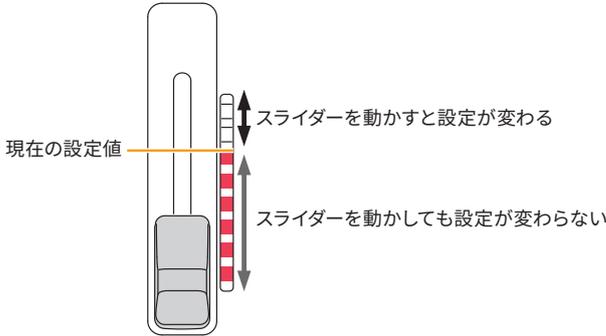
## ライブエクスプレッションコントロールの設定をする

レジストレーションメモリーを切り替えたときや、コントローラーに割り当てる機能を変更したときに、ライブエクスプレッションコントロールがどのように動作するのかを設定します。

### 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



### 2 [設定2]タブで、ライブエクスプレッションコントロールの設定をします。

<p><b>スライダーモード</b></p>	<p>レジストレーションメモリーを切り替えたときなど、スライダーの位置が実際の設定値とずれている場合に、スライダーを動かしたときの設定値の変わり方を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ジャンプ</b>: スライダーを動かすと、すぐに設定値が変わってスライダーの位置とそろいます。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>キャッチ</b>: スライダーを動かしても、スライダーの位置が実際の設定値に合うまでは、設定が変わりません。</li> </ul> 
<p><b>ビヘイビア</b></p>	<p>コントローラーに割り当てる機能を変更したときに、どのような動きをするかを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>キープ</b>: 変更前の機能の効果がかけ続けます。</li> <li>• <b>リセット</b>: 変更前の機能の効果はストップします。</li> </ul>

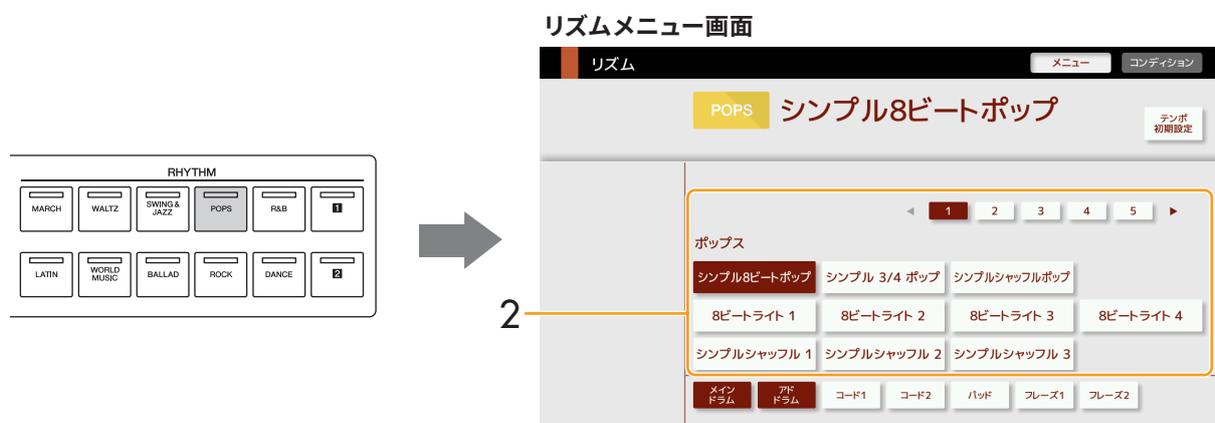
エレクトーンには、本物のドラムやパーカッションの音をサンプリングして作られたリアルなリズムパターンが内蔵されています。アルペジオやコードバックキングなどの伴奏(アカンパニメント)を加えて、さまざまなリズム伴奏を楽しめます。

## リズムを選ぶ

内蔵リズムのリストは、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「リズムリスト」をご確認ください。

### 1 いずれかのリズムボタンを押して、リズムメニュー画面を表示させます。

たとえば、[POPS]ボタンを押すと、リズムメニュー画面にはポップスカテゴリーのリズムのリストが表示されます。



#### NOTE

リズムボタンを押すたびに、リズムメニュー画面とリズムコンディション画面が切り替わります。リズムコンディション画面が表示された場合は、もう一度同じリズムボタンを押してください。画面右上の[メニュー]または[コンディション]を押して画面を切り替えることもできます。

### 2 リストの中から、お好みのリズムを選びます。

リストは複数ページあるので、リスト上部に表示されている数字や[◀]/[▶]を押してページを切り替えて、お好みのリズムを選んでください。

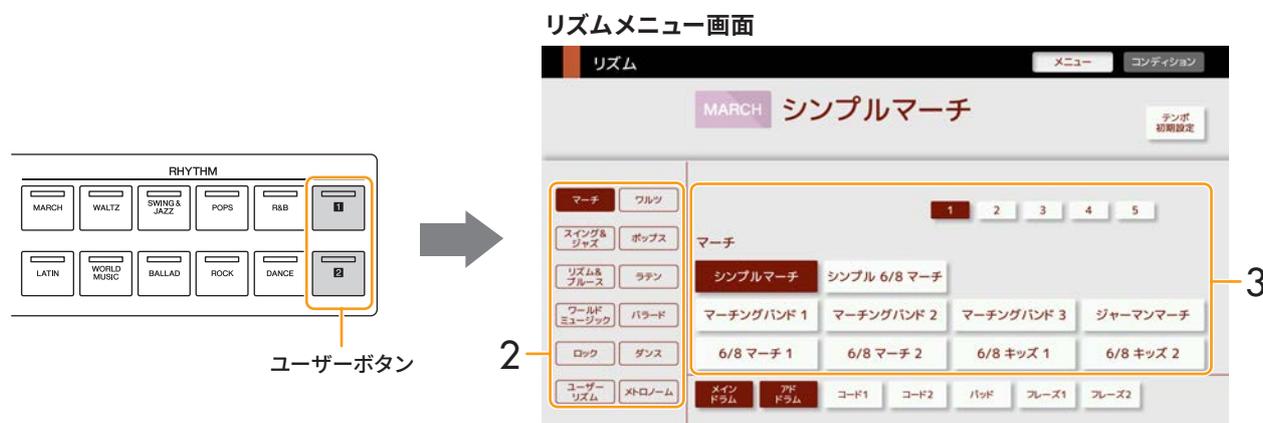
### 3 リズムを再生するには、手順1のリズムボタンがオンになっていることを確認してから操作します。

再生方法は60ページをご覧ください。

## ユーザーボタンでリズムを選ぶ

リズムボタンの右側にある[1]、[2]ボタンをユーザーボタンといいます。リズムパターンプログラムで作ったリズム(123ページ)は、ユーザーボタンを使って選びます。また、同一カテゴリー内の異なるリズムをパネルのボタンで呼び出したいときに、1つはリズムボタンに、もう1つはユーザーボタンに呼び出しておくと、すぐに切り替えができて便利です。メトロノームもユーザーボタンから選べます。

### 1 リズムのユーザーボタンを押して、リズムメニュー画面を表示させます。



### 2 画面左側で、ユーザーボタンにより呼び出したいリズムのカテゴリーを選びます。

リズムパターンプログラムで作ったリズムは[ユーザーリズム]を選びます。メトロノームを鳴らすには[メトロノーム]を選びます。

#### NOTE

ユーザーリズムとメトロノーム以外は、手順1～2の代わりに、ユーザーボタンを押したまま使いたいカテゴリーのリズムボタンを押すことで、カテゴリーを選べます。

### 3 リストの中から、呼び出したいリズムを選びます。

リストは複数ページあるので、リスト上部に表示されている数字や[◀]/[▶]を押してページを切り替えて、お好みのリズムを選んでください。

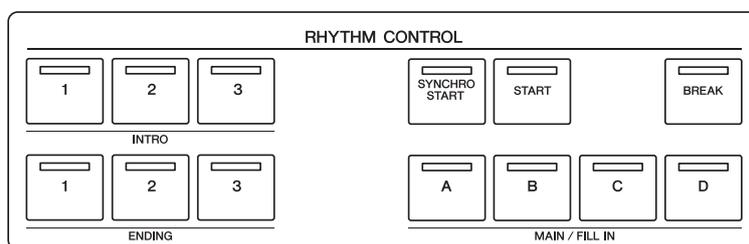
## リズムを再生する

パネル上のRHYTHM CONTROLボタンを使って、リズムをスタート/ストップさせたり、セクションを切り替えたりします。セクションを組み合わせることにより、変化に富んだ演奏が可能です。

### リズムセクション

演奏を盛り上げるために、1つのリズムの中には以下のような「セクション」と呼ばれるリズムパターンのバリエーションが用意されています。

- **イントロ:** 曲の始まりに適したセクションです。小節数はリズムによって異なります。
- **メイン:** 曲のメイン部分の演奏で使う、基本のリズムパターンです。数小節のリズムパターンを繰り返します。
- **フィルイン:** 曲の流れに区切りを付けて演奏を盛り上げる、1小節のリズムパターンです。
- **ブレイク:** リズムに一時的な空白部分を入れることでメリハリを付ける効果を持つ、1小節のリズムパターンです。
- **エンディング:** 曲の終わりに適したセクションです。小節数はリズムによって異なります。



### • [START] (スタート)ボタン

このボタンを押すと、リズムがスタートします。リズム再生中に押すと、リズムがストップします。

### • [SYNCHRO START] (シンクロスタート)ボタン

このボタンを押すと、リズムが待機状態になります。下鍵盤またはペダル鍵盤で演奏を始めると同時に、リズムがスタートします。これをシンクロスタート機能といいます。

A.B.C.モード(64ページ)が「オフ」の場合は、もう一度[SYNCHRO START]ボタンを押すと、リズムがストップします。

A.B.C.モードが「オフ」以外の場合は、下鍵盤を離すと、リズムがストップします。

A.B.C.モードが「カスタムA.B.C.」の場合は、下鍵盤とペダル鍵盤の両方を離すと、リズムがストップします。

### • INTRO (イントロ) [1] ~ [3]ボタン

各リズムに3つのイントロセクションが用意されています。INTRO [1] ~ [3]ボタンのいずれかを押してからリズムをスタートさせると、イントロが鳴ったあとに、自動的にメインセクションに移ります。イントロの再生中は、選んだINTROボタンのランプが点灯します。また、BAR/BEAT画面(テンポ画面)で、マイナス表示でカウントします。

### • ENDING (エンディング) [1] ~ [3]ボタン

各リズムに3つのエンディングセクションが用意されています。リズムの再生中にENDING [1] ~ [3]ボタンのいずれかを押すと、エンディングパターンが鳴ったあとに、リズムは自動的にストップします。エンディングの再生中は、選んだENDINGボタンのランプが点灯します。

エンディングの再生中に、もう一度同じENDINGボタンを押すと、テンポが徐々にゆっくりになります。

### • MAIN (メイン)/FILL IN (フィルイン) [A] ~ [D]ボタン

各リズムに4つのメインセクションが用意されています。MAIN/FILL IN [A] ~ [D]ボタンでメインセクションを選んでから、リズムをスタートさせます。また、リズム再生中に、MAIN/FILL IN [A] ~ [D]ボタンを押して別のメインセクションに切り替えます。メインの再生中は選んだMAIN/FILL INボタンのランプが点灯します。

リズムの再生中に、点灯しているMAIN/FILL IN [A] ~ [D]ボタンをもう一度押すと、フィルインが再生されます。フィルインの再生中は、選んだMAIN/FILL INボタンのランプが点滅します。1小節のフィルインパターンを再生したあとは、自動的にメインに移ります。

### • [BREAK] (ブレイク)ボタン

リズムの再生中に、[BREAK]ボタンを押すと、ブレイクが入ります。1小節再生したあとは、自動的にメインに移ります。

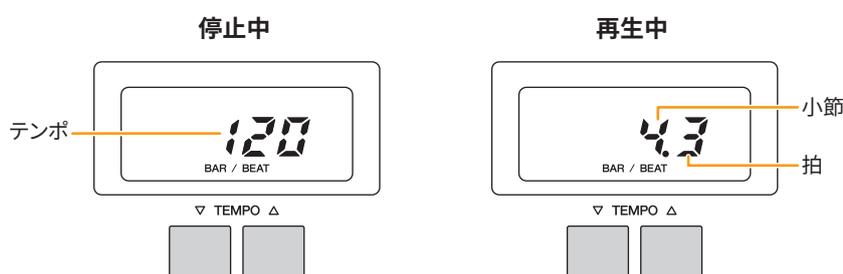
**NOTE**

- イントロやエンディングの再生中は、下鍵盤を弾いても音は鳴りません。
- メインセクション再生中にENDING [1]ボタンを押すと、エンディング1の前に、自動的にフィルインが1小節入ります。
- ライブエクスプレッションコントロール機能(53ページ)により、フットスイッチを使ってリズム再生をコントロールすることもできます。
- リズムコンディション画面(63ページ)で、「オートフィル」をオンにすると、MAIN/FILL IN [A] ~ [D]ボタンでセクションを切り替えるたびに、自動でフィルインが入ります。
- 選ばれているセクションは、レジストレーションメモリー (77ページ)に記憶しておくことができます。ただし、「オートフィル」のオン/オフ設定は記憶できません。

**リズムのテンポを変える**

リズムのテンポは、TEMPO [△]/[▽]ボタンを使って調節します。[△]ボタンを押すと速く、[▽]ボタンを押すと遅くなります。ボタンを押し続けることによって値が連続的に変わります。[DATA CONTROL]ダイヤルを使ってテンポを調節することもできます。TEMPO [△]ボタンと[▽]ボタンを同時に押すと、選択中のリズムの初期設定のテンポに戻ります。リズムメニュー画面内の右上にある[テンポ初期設定]を押しても、初期設定のテンポに戻せます。

テンポ画面(BAR/BEAT画面)には、リズムの停止中は、リズムのテンポ(1分間の拍数)が表示されます。リズムの再生中は、現在の小節と小節内の拍数が表示されます。



リズムのテンポは、ボイスディスプレイ(15ページ)でも確認できます。

**NOTE**

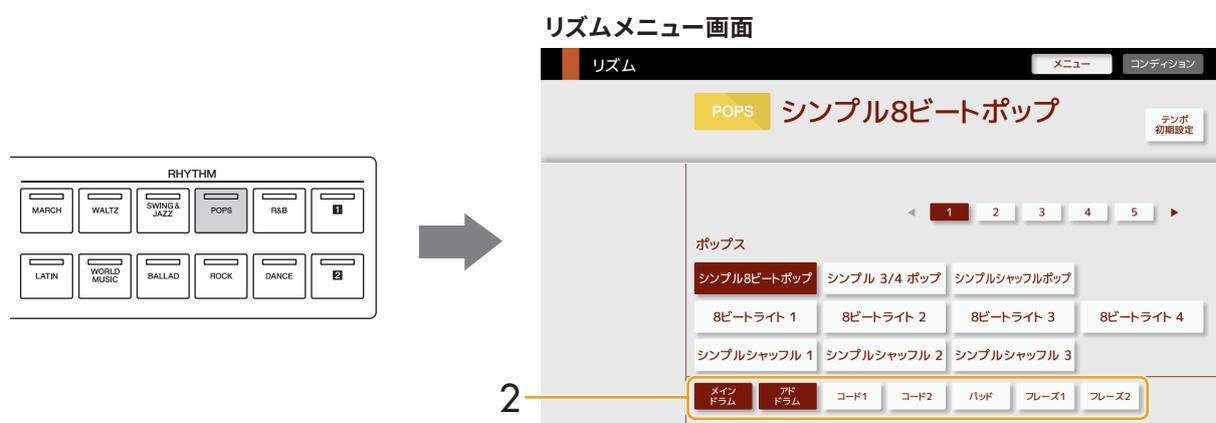
リズムの初期設定のテンポは、レジストレーションの初期設定のテンポと異なる場合があります。

**リズムのパートをオン/オフする**

リズムは、パーカッションの2パートと、アカンパニメントの5パートから構成されています。パーカッションは打楽器パートで、リズムの中心となるパートです。アカンパニメントは、多彩な装飾音を施した伴奏パターンが入ったパートです。アカンパニメントを使うことで演奏がより豪華になります。

リズムメニュー画面またはリズムコンディション画面で、各パートを鳴らす/鳴らさないを設定します。

- 1 使用したいリズムのリズムボタンを押して、リズムメニュー画面を表示させます。



## 2 鳴らすパートをオンに、鳴らさないパートをオフにします。

すべてのパートにデータが入っているわけではありません。リズムによって、データの入っているパートは異なります。また、すべてのパートをオフにすると、リズムをスタートしても鳴りません。

### パーカッション(打楽器)

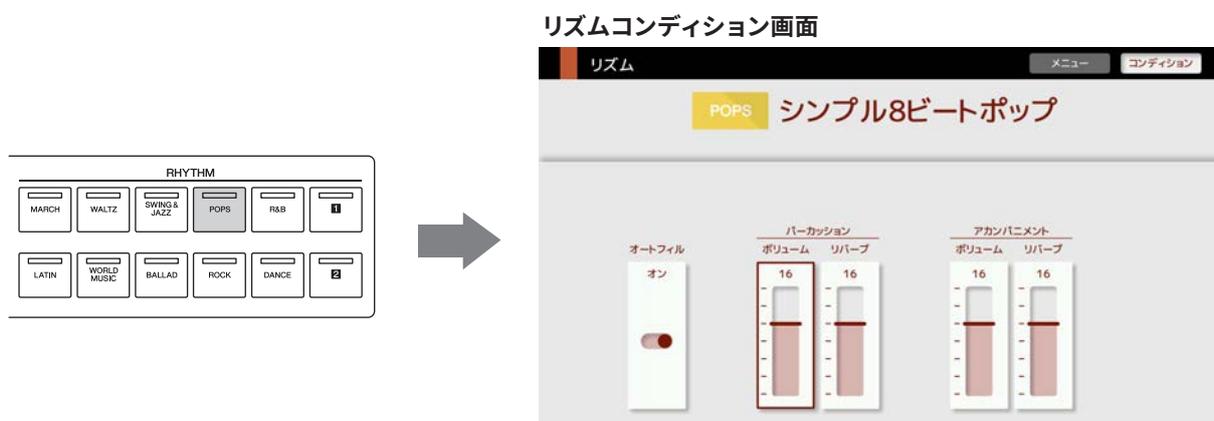
メインドラム	主な打楽器音が入っています。
アドラム	タンバリンやトライアングルなどの付加的な打楽器音が入っています。

### アカンパニメント(伴奏)

コード1、コード2	コード伴奏を担当する、ピアノやギターなどの演奏です。
パッド	ストリングスやオルガンなどの演奏です。
フレーズ1、フレーズ2	アルペジオや、パンチの効いたプラスフレーズなどです。アカンパニメントの中でひととき華やかなパートです。

## リズムに関する設定をする(リズムコンディション画面)

- 1 いずれかのリズムボタンを2回押して、リズムコンディション画面を表示させます。



### NOTE

リズムボタンを押すたびに、リズムコンディション画面とリズムメニュー画面が切り替わります。また、画面右上の[メニュー]または[コンディション]を押して画面を切り替えることもできます。

- 2 必要な設定をします。

オートフィル		オンにすると、MAIN/FILL IN [A] ~ [D]ボタンでセクションを切り替えるたびに、自動でフィルインが入ります。
パーカッション	ボリューム	パーカッションパート(メインドラム、アドドラム)の音量を調節します。 設定範囲: 0 ~ 24
	リバーブ	パーカッションパート(メインドラム、アドドラム)に対するリバーブのかかり具合を調節します。ここでリバーブを最大にしても、ミキサーの[マスター]タブ(148ページ)でリバーブデプスを上げないと、リバーブ効果は得られません。 設定範囲: 0 ~ 24
アカンパニメント	ボリューム	アカンパニメントパート(コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2)の音量を調節します。 設定範囲: 0 ~ 24
	リバーブ	アカンパニメントパート(コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2)に対するリバーブのかかり具合を調節します。ここでリバーブを最大にしても、ミキサーの[マスター]タブ(148ページ)でリバーブデプスを上げないと、リバーブ効果は得られません。 設定範囲: 0 ~ 24

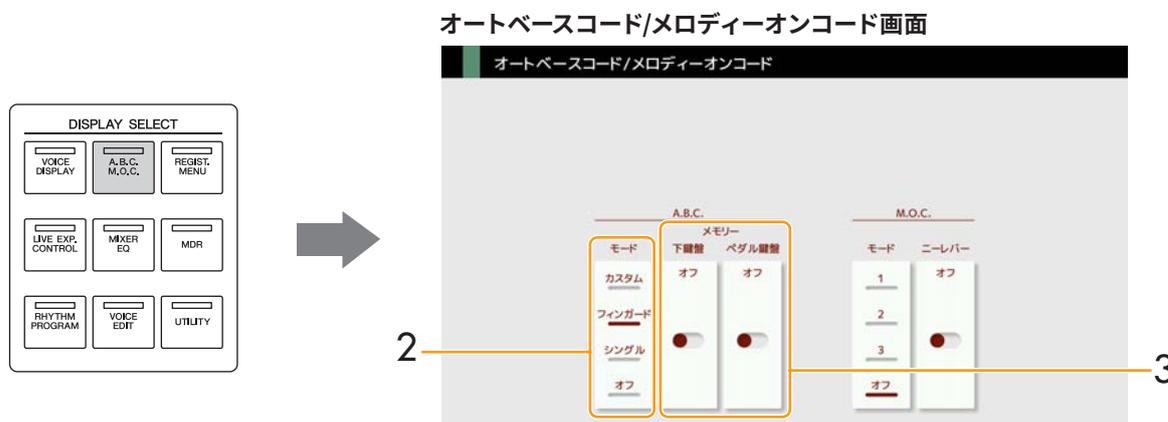
### NOTE

上鍵盤の左側にあるスライダーを使うと、各ボイスセクションとパーカッションの音量バランスを調節できます(48ページ)。

## 自動でベースの伴奏を付ける(オートベースコード/A.B.C.)

オートベースコード(A.B.C.)は、リズムと連動して、演奏に合ったベースの伴奏が自動的に付く機能です。選ばれているリズムに合わせて、ベースのパターンが自動で選ばれます。オートベースコードを使用するには、ペダルボイスの[モノ/ポリ] (36ページ)をオフ(モノ)にしてください。オン(ポリ)の状態では、オートベースコードのベース伴奏は鳴りません。

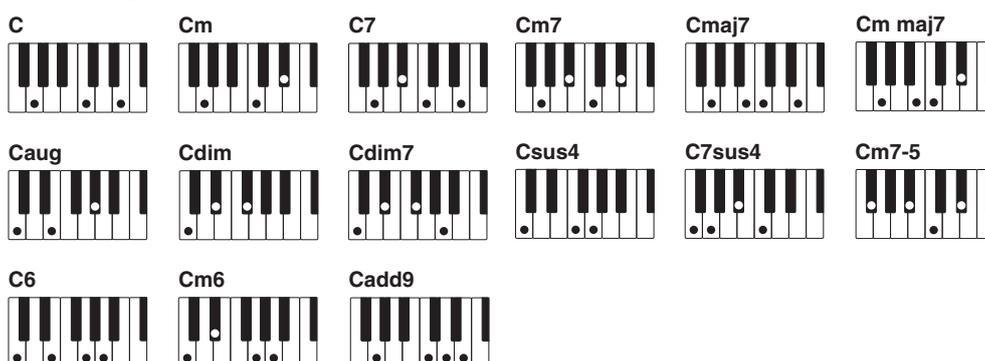
### 1 [A.B.C. M.O.C.]ボタンを押して、オートベースコード/メロディーオンコード画面を表示させます。



### 2 A.B.C.のモードを選びます。

- **カスタム**(カスタムA.B.C.): 下鍵盤で弾くコードとは別に、ペダル鍵盤を1音押さえるとベースの伴奏が付きます。この機能を使うことで、演奏に幅を持たせることができます。
- **フィンガード**(フィンガードコード): 下鍵盤でコードを押さえるだけで、自動的にベースの伴奏が付きます。フィンガードコードのベース伴奏では、メジャーやマイナーなどのコード以外にも、さまざまなコードが検出できるので、下鍵盤で弾いたコードにふさわしいベース伴奏が得られます。鍵盤を2音以下しか押さえなかった場合は、直前に弾いたコードをもとに適切なコードが推定されて鳴ります。リズムを止めた状態で使うと、和音の持続音を得られます。フィンガードで検出できる代表的なコードは、以下のとおりです。

#### コードCの場合



#### NOTE

aug、dim7、sus4、6、m6のコードは、根音が最低音となるように押さえる必要があります。

- **シングル**(シングルフィンガー): 下鍵盤を1～3音押さえるだけで、自動的に和音とベースの伴奏が付きます。コードを構成するすべての鍵盤を弾かなくても、メジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードが検出されます。どの音域の鍵盤を押さえても、一定のオクターブでのみ音が出ます。リズムを止めた状態で使うと、和音の持続音が得られます。

#### コードCの場合

C



#### メジャーコード

コードの根音(コード名と同じキー)を押します。

Cm



#### マイナーコード

コードの根音と、それより左のいずれかの黒鍵を同時に押します。

C7



#### セブンスコード

コードの根音と、それより左のいずれかの白鍵を同時に押します。

Cm7



#### マイナーセブンスコード

コードの根音と、それより左の白鍵と黒鍵を同時に押します。

- **オフ**: オートベースコード機能をオフにします。

### 3 必要に応じて、「メモリー」の設定をします。

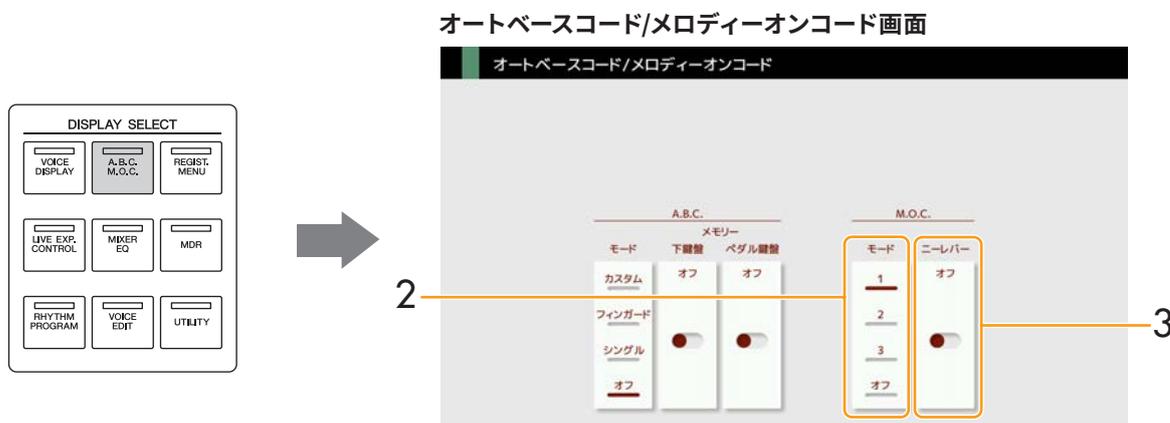
オートベースコードを使って、リズムをシンクロススタートで始める場合は、メモリーをオンにしてください。オフの場合は、演奏中に下鍵盤やペダル鍵盤から手足を離すと、リズムもストップします。

- **下鍵盤**: オンにすると、リズムが鳴っている間は、下鍵盤から指を離しても下鍵盤の音が鳴り続けます。
- **ペダル鍵盤**: オンにすると、リズムが鳴っている間は、ペダル鍵盤から足を離しても、ペダル鍵盤の音が鳴り続けます。シングルやフィンガードの場合は、オンにしてリズムをスタートすると、下鍵盤から指を離したあともペダル鍵盤の音が鳴り続けます。

## メロディーにハーモニーを付ける(メロディーオンコード/M.O.C.)

メロディーオンコード(M.O.C.)は下鍵盤で弾いたコードによって、上鍵盤で弾くメロディーラインに自動的にハーモニーを付ける機能です。メロディーオンコードはニーレバーでオン/オフすることもできます。上鍵盤ボイスの音量が0の場合はメロディーオンコードの効果はありません。また、リードボイスに対してはメロディーオンコードの効果はかかりません。

1 [A.B.C. M.O.C.]ボタンを押して、オートベースコード/メロディーオンコード画面を表示させます。

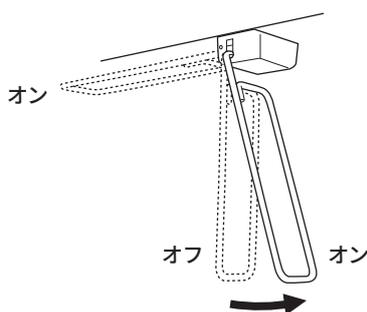


2 M.O.C.のモードを選びます。

- 1: メロディーに近い音域で最高2音までの付加音がハーモニーとなって得られます。
- 2: メロディーに近い音域で最高3音までの付加音がハーモニーとなって得られます。
- 3: メロディーから比較的離れた音域で最高4音までの付加音がハーモニーとなって得られます。
- オフ: メロディーオンコード機能をオフにします。

3 メロディーオンコードをニーレバーでオン/オフしたい場合は、「ニーレバー」をオンにします。

ニーレバーを下げておき、演奏中にメロディーオンコードの効果をかけたいタイミングで、右脚でニーレバーを右に押します。ニーレバーを押している間だけ、メロディーオンコードの効果がかかります。押すのをやめると、メロディーオンコードの効果はかからなくなります。



### NOTE

- ニーレバーには、複数の機能を割り当てることができ、ニーレバーを操作するとそれらすべての機能が同時にオン/オフされます。詳しくは、18ページをご覧ください。
- メロディーオンコードのオン/オフは、ライブエクスペリションコントロール機能(53ページ)により、フットスイッチやアサインابلフットペダル(169ページ)を使ってコントロールすることもできます。

# 6

## キーボードパーカッション

キーボードパーカッションとは、ドラムやラテンパーカッション、民族楽器などの打楽器音や効果音を1つ1つの鍵盤に割り当て、リアルタイムでパーカッション演奏が楽しめる機能です。

キーボードパーカッションには、プリセットキーボードパーカッションとユーザーキーボードパーカッションがあります。プリセットキーボードパーカッションは、各鍵盤にあらかじめ打楽器音が割り当ててあり、すぐにパーカッション演奏ができます。ユーザーキーボードパーカッションは、どの打楽器音をどの鍵盤に割り当てるかを自分で決めることができます。また、ユーザーキーボードパーカッションでは、オーディオデータを割り当てて鳴らすこともできます。

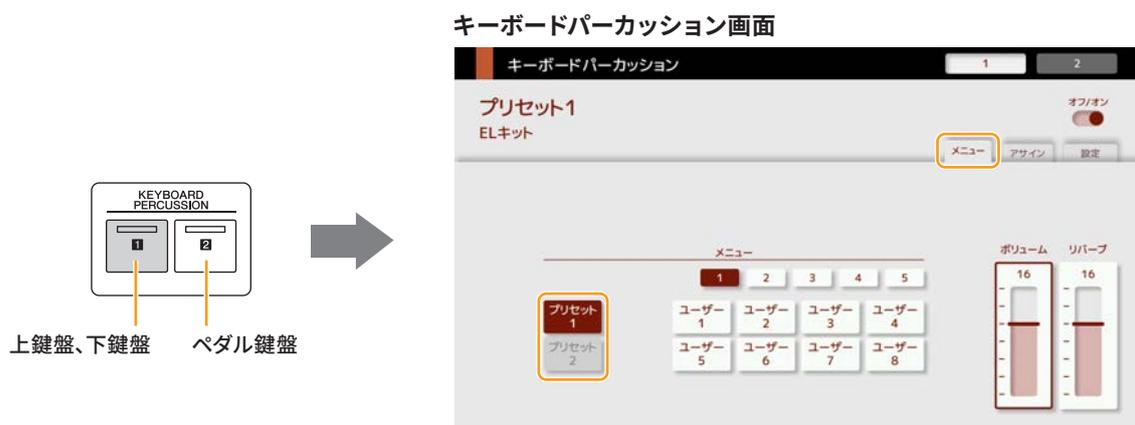
### プリセットキーボードパーカッションを使う

プリセットキーボードパーカッションでは、各鍵盤にあらかじめ打楽器音が割り当ててあります。各キットで、どの鍵盤にどんな打楽器が割り当てられているかは、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「プリセットキーボードパーカッション キットリスト」をご確認ください。

- 1 上鍵盤、下鍵盤またはペダル鍵盤の音量を下げて、通常の鍵盤ボイスが鳴らないようにします。**  
スライダーを使って音量を0にします(48ページ)。または、ボイスディスプレイで各ボイスセクションをオフにします(26ページ)。
- 2 KEYBOARD PERCUSSION [1]または[2]ボタンを押して、キーボードパーカッション画面を表示させます。**  
[1]ボタンをオンにするとキーボードパーカッション画面[1]の設定が呼び出され、上鍵盤と下鍵盤で打楽器を演奏できます。[2]ボタンをオンにするとキーボードパーカッション画面[2]の設定が呼び出され、ペダル鍵盤で打楽器を演奏できます。キーボードパーカッション画面の右上にある[1]または[2]を押して設定画面を切り替えたり、[オフ/オン]を押してオンとオフを切り替えたりすることもできます。

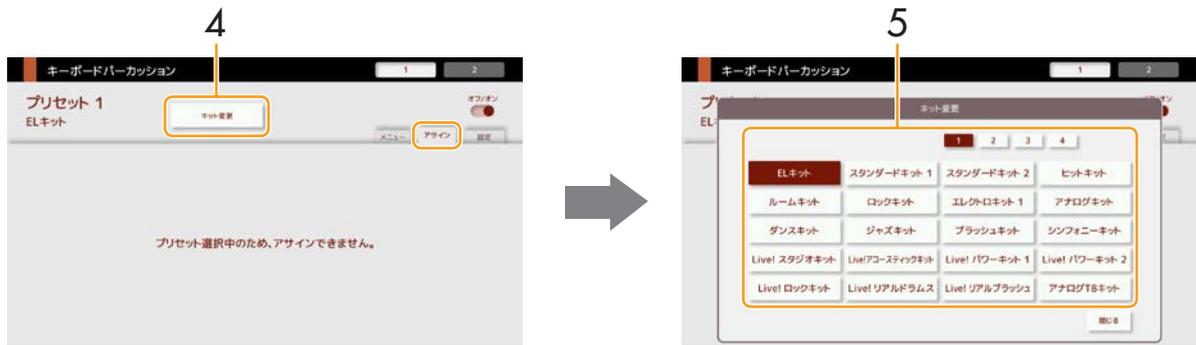
#### NOTE

KEYBOARD PERCUSSIONボタンの[1]と[2]を両方ともオンにすると、両方同時に使用できます。



- 3 [メニュー]タブで、[プリセット1]または[プリセット2]が選ばれていることを確認します。**  
キーボードパーカッション画面[1]では[プリセット1]、キーボードパーカッション画面[2]では[プリセット2]のみ選べます。

#### 4 [アサイン]タブで、画面上部の[キット変更]を押してキット変更画面を表示させます。



#### 5 使いたいキーボードパーカッションのキットを選び、[閉じる]を押します。

##### NOTE

キット選択時に、「キットを変更しますか?」というメッセージが表示されることがあります。[消去&変更]を選ぶと、[アサイン]タブ(ユーザーのみ)と[設定]タブの設定内容がすべて初期化され、選択したキットを初期状態でパネル上に呼び出します。[変更のみ]を選ぶと、[アサイン]タブと[設定]タブの設定内容を消去せずに選んだキットをパネル上に呼び出します。

#### 6 [メニュー]タブで、ボリュームやリバーブを調節します。

ここでの設定は、キーボードパーカッション全体のボリューム/リバーブです。個々の打楽器について設定したい場合は、76ページをご覧ください。



#### 7 上鍵盤や下鍵盤、ペダル鍵盤を押して、選んだキットを鳴らしてみましょう。

鳴らしたいKEYBOARD PERCUSSION [1]または[2]ボタンをオンにして鳴らします。オン/オフは、キーボードパーカッション画面の右上にある[オフ/オン]を押して切り替えることもできます。

## ユーザーキーボードパーカッションを作る

打楽器をどの鍵盤で鳴らすかを自分で設定して、オリジナルのキーボードパーカッションを作ることができます。各ユーザーキーボードパーカッション(ユーザー 1～40)に、いずれかのキットを割り当て、さらに上鍵盤/下鍵盤/ペダル鍵盤の各キーに対して自由に打楽器を割り当てます。割り当てられるキットについては、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「プリセットキーボードパーカッション キットリスト」を、自由に割り当てられる打楽器については「キーボードパーカッション キットアサインリスト」をご確認ください。作ったユーザーキーボードパーカッション(ユーザー 1～40)は、パネル上のKEYBOARD PERCUSSION [1]または[2]ボタンで呼び出します。KEYBOARD PERCUSSION [1]では、USBフラッシュメモリー内のオーディオファイルを鍵盤に割り当てて鳴らすこともできます。

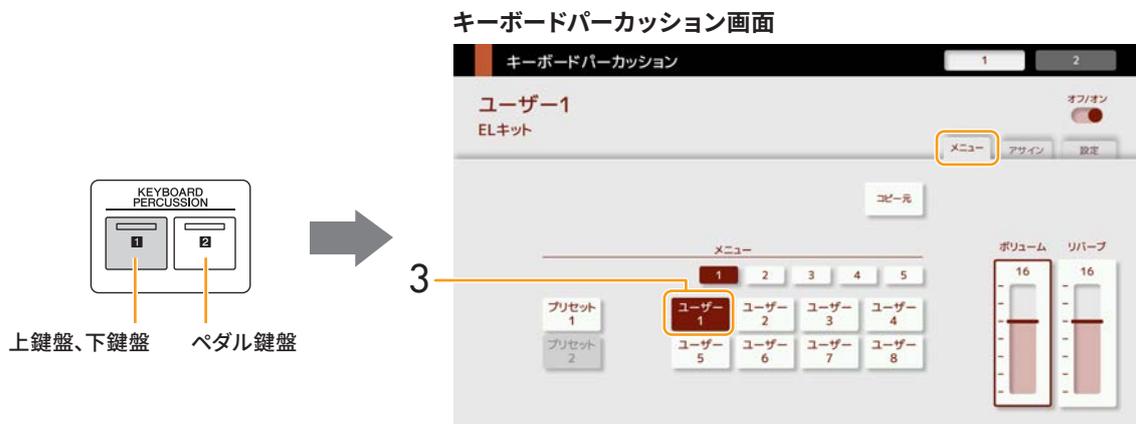
ここでは、ユーザー 1に打楽器を割り当て、パネル上のKEYBOARD PERCUSSION [1]ボタンで呼び出す手順を例として説明します。

打楽器音が聞こえやすいよう、上鍵盤、下鍵盤またはペダル鍵盤の音量を下げて、通常の鍵盤ボイスが鳴らないようにしておきます。

### NOTE

ユーザーキーボードパーカッション1、2には、あらかじめプリセット1、2の「ELキット」と同じデータが保存されています。

- 1 **上鍵盤、下鍵盤またはペダル鍵盤の音量を下げて、通常の鍵盤ボイスが鳴らないようにします。**  
スライダーを使って音量を0にします(48ページ)。または、ボイスディスプレイで各ボイスセクションをオフにします(26ページ)。
- 2 **KEYBOARD PERCUSSION [1]または[2]ボタンを押して、キーボードパーカッション画面を表示させます。**  
上鍵盤や下鍵盤で打楽器音を鳴らす場合は、[1]ボタンを押してキーボードパーカッション画面[1]を表示させます。ペダル鍵盤で打楽器音を鳴らす場合は、[2]ボタンを押してキーボードパーカッション画面[2]を表示させます。キーボードパーカッション画面の右上の[1]または[2]を押して設定画面を切り替えることもできます。

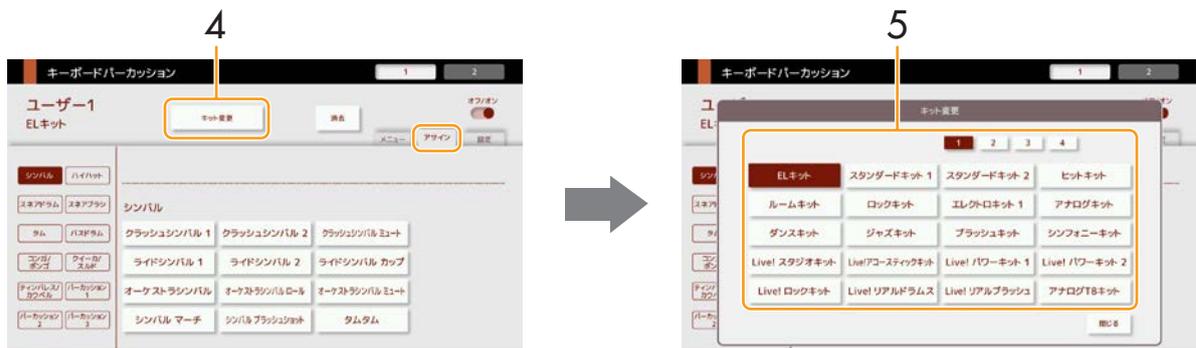


### NOTE

USBフラッシュメモリー内のオーディオファイルを鍵盤に割り当てる場合は、キーボードパーカッション画面[1]を表示させます。詳しくは、71ページをご覧ください。

- 3 **[メニュー]タブで、ユーザー番号(この例では[ユーザー 1])を選びます。**  
これで、次にKEYBOARD PERCUSSIONボタンを押したときに、ここで選んだユーザーパーカッションが鍵盤に呼び出されるようになりました。

## 4 [アサイン]タブで、画面上部の[キット変更]を押してキット変更画面を表示させます。



## 5 使いたいキーボードパーカッションのキットを選び、[閉じる]を押します。

各キットにどんな打楽器が含まれるかは、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「プリセットキーボードパーカッション キットリスト」をご確認ください。

### NOTE

キット選択時に、「キットを変更しますか?」というメッセージが表示されることがあります。[消去&変更]を選ぶと、[アサイン]タブ(ユーザーのみ)と[設定]タブの設定内容がすべて初期化され、選択したキットを初期状態でパネル上に呼び出します。[変更のみ]を選ぶと、[アサイン]タブと[設定]タブの設定内容を消去せずに選んだキットをパネル上に呼び出します。

## 6 画面左から鍵盤に割り当てたい打楽器のカテゴリーを選びます。



## 7 打楽器を任意の鍵盤に割り当てます。

画面内の使いたい打楽器名(ボイス名)を押したまま、その打楽器音を割り当てたい鍵盤を押します。画面中段には設定した鍵盤とその鍵盤に割り当てた打楽器名が表示されます。割り当てた打楽器は、手順2で選んだユーザー番号(この例ではユーザー1)に保存されます。



### ご注意

キーボードパーカッションの設定は、キーボードパーカッション画面を閉じたときに自動的に保存されます。キーボードパーカッション画面を表示したまま電源を切ると、設定内容が失われますので、ご注意ください。

## 8 手順6～7を繰り返して、必要な打楽器を鍵盤に割り当てます。

鍵盤に割り当てた打楽器音を消すには、画面内の[消去]を押したまま、消したい打楽器音が割り当てられた鍵盤を押します。

設定中のユーザーパーカッションのデータをすべて削除したい場合は、[消去]だけを押してすぐに指を離します。確認のメッセージが表示されたら、[消去]を押して実行します。

## 9 ユーザーキーボードパーカッションを呼び出すには、キーボードパーカッション画面の[メニュー]タブで、使いたいユーザー番号を選びます。

たとえば、キーボードパーカッション画面[1]で、「ユーザー 1」を選んでおくと、KEYBOARD PERCUSSION [1]ボタンをオンにしたときに、ユーザー 1のキーボードパーカッションを呼び出せます。

### NOTE

ユーザーキーボードパーカッションのデータはレジストレーションメモリーに記録されません。レジストレーションメモリーには、パネル上のKEYBOARD PERCUSSION [1]/[2]ボタンのオン/オフの状態と、どのキーボードパーカッション(プリセット1～2/ユーザー 1～40)を選んだかの情報のみが記録されます。ユーザーキーボードパーカッションデータをレジストレーションメモリーデータと関連づけて保存しておきたい場合は、USBフラッシュメモリーに保存してください(98ページ)。ユニットごとに40個1セットのユーザーキーボードパーカッションを保存できます。

## キーボードパーカッションでオーディオデータを鳴らす

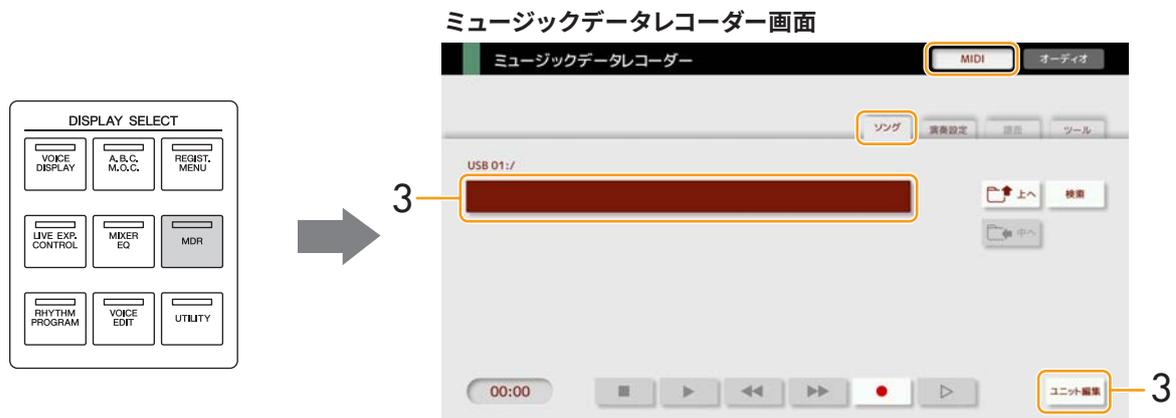
KEYBOARD PERCUSSION [1]では、オーディオデータを鍵盤に割り当てて、上鍵盤または下鍵盤から鳴らすことができます。以下のファイル形式のオーディオデータを割り当てられます。コンピューターを使って、キーボードパーカッションで鳴らしたいオーディオファイルを用意してください。

- フォーマット: WAV (44.1 kHz、16ビット、ステレオ)
- ファイル名: KBP\_xxx.wav (xxx: 001～100の数字)

### 1 コンピューターを使って、キーボードパーカッションで鳴らしたいオーディオファイルを用意します。

### 2 DISPLAY SELECT [MDR]ボタンを押して、ミュージックデータレコーダー画面を表示させます。

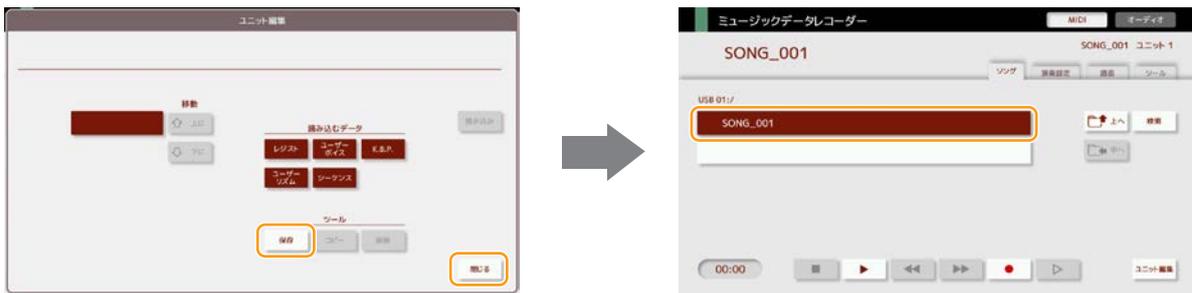
画面右上の[オーディオ]が選ばれている場合は、[MIDI]を押して画面を切り替えます。



### 3 [ソング]タブで、空のソングを選んで[ユニット編集]を押します。

キーボードパーカッションで鳴らしたいオーディオデータを保存する場所をエレクトーンで作ります。オーディオデータは、ソングのユニットに保存されます。

- 4 ユニット編集画面で[保存]を押して[閉じる]を押します。  
[ソング]タブに「SONG\_xxx」(xxx: 001～100の数字)が表示されます。



- 5 コンピューターにUSBフラッシュメモリーを差し、USBフラッシュメモリーにできた「SONG\_xxx」フォルダー内に、キーボードパーカッションとして使いたいオーディオファイル(KBP\_xxx.wav)を直接置きます。

フォルダーには、最大100個のオーディオファイルを置くことができます。

**ご注意**

コンピューターを使ってUSBフラッシュメモリー内のデータを操作するときは、フォルダーのコピーや移動、削除をしないでください。特にプロテクトソングをコピーまたは移動すると使用できなくなるおそれがあります。

- 6 オーディオファイルの入ったUSBフラッシュメモリーをエレクトーンのUSB TO DEVICE端子に差し込みます。
- 7 ミュージックデータレコーダー画面[MIDI]を表示させ、割り当てたいオーディオファイルの入った「SONG\_xxx」を選びます。



## 8 KEYBOARD PERCUSSION [1]ボタンを押して、キーボードパーカッション画面を表示させます。

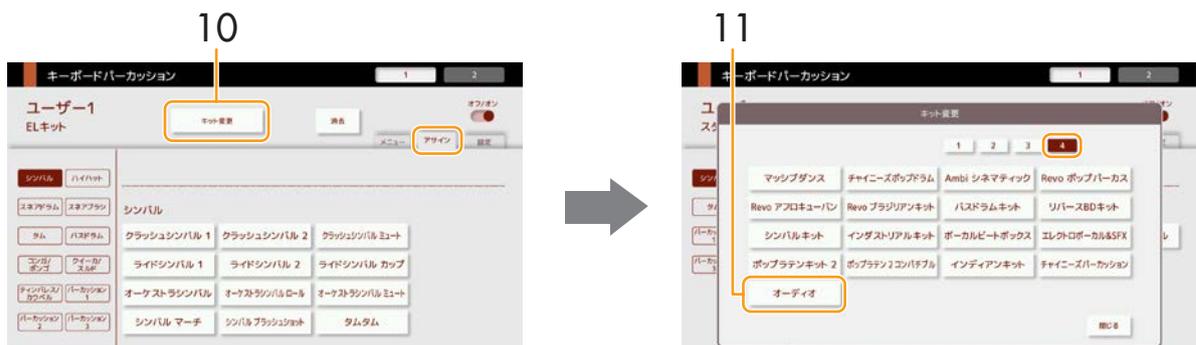


### NOTE

キーボードパーカッション画面[2]は、オーディオデータを鳴らさせません。

## 9 [メニュー]タブで、保存先としてユーザー番号を選びます。

## 10 [アサイン]タブで、画面上部の[キット変更]を押して、キット変更画面を表示させます。



## 11 4ページ目にある[オーディオ]を選び、[閉じる]を押します。

## 12 画面左から鍵盤に割り当てたいオーディオファイル番号を含むカテゴリーを選びます。



### 13 オーディオファイルをいずれかの鍵盤に割り当てます。

リスト内の使いたいオーディオファイル番号(オーディオ001～オーディオ100)を押したまま、そのオーディオファイルを割り当てたい鍵盤を押します。画面中段には設定した鍵盤とその鍵盤に割り当てたオーディオファイル番号が表示されます。割り当てたオーディオファイルは、手順9で選んだユーザー番号(この例ではユーザー1)に保存されます。



鍵盤に割り当てたオーディオファイルを消すには、画面内の[消去]を押したまま、消したいオーディオファイルが割り当てられた鍵盤を押します。

設定中のユーザーパーカッションのデータをすべて削除したい場合は、[消去]だけを押してすぐに指を離します。確認のメッセージが表示されたら、[消去]を押します。

#### ご注意

キーボードパーカッションの設定は、キーボードパーカッション画面を閉じたときに自動的に保存されます。キーボードパーカッション画面を表示したまま電源を切ると、設定内容が失われますので、ご注意ください。

### 14 ほかのオーディオファイルも割り当てる場合は、手順12～13を繰り返します。

1つのユーザーキーボードパーカッションにつき、4ファイルまで割り当てられます。また、1つのファイルを複数の鍵盤に割り当てることもできます。

### 15 手順13で設定した鍵盤を押して、割り当てたオーディオファイルが鳴ることを確認します。

### 16 手順3～4で作ったソングのユニットに、設定したデータを上書き保存します(99ページ)。

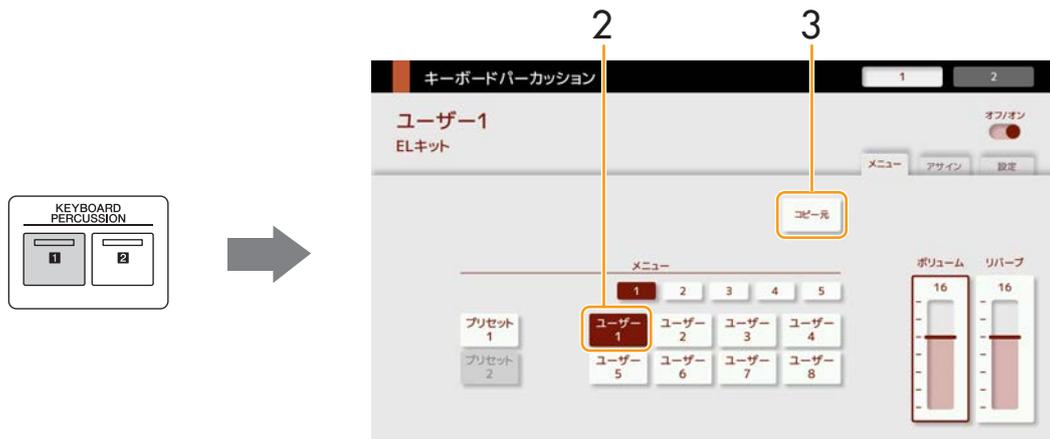
## キーボードパーカッションをコピーする

プリセットキーボードパーカッションや、すでに作成してあるユーザーキーボードパーカッションを、別のユーザー番号にコピーして、それをもとに新しいユーザーキーボードパーカッションを作ることができます。ここでは、プリセット1をユーザー1にコピーする場合を例に説明します。

- 1 **KEYBOARD PERCUSSION [1]または[2]ボタンを押して、キーボードパーカッション画面を表示させます。**  
プリセット1をコピーする場合には、[1]ボタンを押します。同様に、プリセット2をコピーする場合には、[2]ボタンを押します。ユーザーをコピーする場合は、[1]ボタンと[2]ボタンのどちらでも構いません。

### NOTE

オーディオファイルを含むユーザーキーボードパーカッションをコピーする場合は、KEYBOARD PERCUSSION [1]ボタンを押します。



- 2 **[メニュー]タブで、コピー先にしたいユーザー番号を選びます。**  
この例では[ユーザー 1]を選びます。
- 3 **[コピー元]を押して、コピー元選択画面を表示させます。**
- 4 **コピーしたいキーボードパーカッションを選び、[コピー]を押します。**  
この例では[プリセット1]を選びます。



- 5 **確認を求めるメッセージが表示されたら、[コピー]を押して実行します。**  
画面上にコピー完了のメッセージが表示されます。

## 各打楽器の細かい設定をする

キーボードパーカッションの各打楽器について、ボリュームやリバーブ、パンなどを設定したり、ドラムのチューニングを変更したりして、好みの打楽器音を作ることができます。複数の鍵盤に同じ打楽器を割り当てた場合、鍵盤ごとに設定を変えることはできません。また、この設定は、エレクトーン全体で1つなので、レジストレーションごとに設定を変えることはできません。

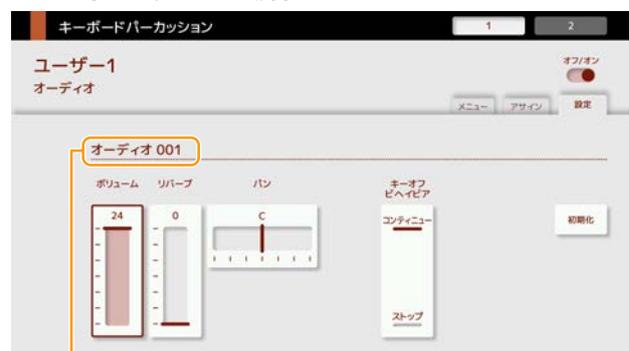
- 1 キーボードパーカッション画面の[設定]タブを選びます。
- 2 設定を変えたい打楽器またはオーディオファイルが割り当てられている鍵盤を押します。  
画面に打楽器名またはオーディオファイル番号が表示されます。
- 3 選ばれている打楽器またはオーディオファイルについて必要な設定をします。  
打楽器とオーディオファイルでは設定できる項目が異なります。

### 打楽器の場合



打楽器名

### オーディオファイルの場合



オーディオファイル番号

<b>ボリューム</b>	現在選ばれている打楽器の音量を設定します。 設定範囲: 0 ~ 24
<b>リバーブ</b>	現在選ばれている打楽器のリバーブの量を設定します。 設定範囲: 0 ~ 24
<b>パン</b>	現在選ばれている打楽器のステレオ出力による位置を設定します。7か所の位置で、打楽器ごとに設定できます。
<b>ピッチコース</b> (打楽器のみ)	現在選ばれている打楽器のピッチを、100セント単位で設定します。 設定範囲: -64 ~ +63
<b>ピッチファイン</b> (打楽器のみ)	現在選ばれている打楽器のピッチを、1セント単位で設定します。 設定範囲: -64 ~ +63
<b>キーオフ ビヘイビア</b> (オーディオファイルのみ)	鍵盤にオーディオファイルが割り当てられている場合に、鍵盤から指を離すとオーディオの再生がどのようなかを選びます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>コンティニュー</b>: 鍵盤から指を離してもオーディオが最後まで再生されます。</li> <li>・ <b>ストップ</b>: 鍵盤から指を離すと同時に、オーディオ再生が止まります。</li> </ul>
<b>初期化</b>	すべての打楽器の、パンやピッチ、リバーブなどの設定を、すべて初期設定に戻します。確認を求めメッセージが表示されたら、[初期化]を押して初期化を実行します。初期化を中止するには、確認のメッセージで[キャンセル]を選びます。

# 7

## レジストレーションメモリー

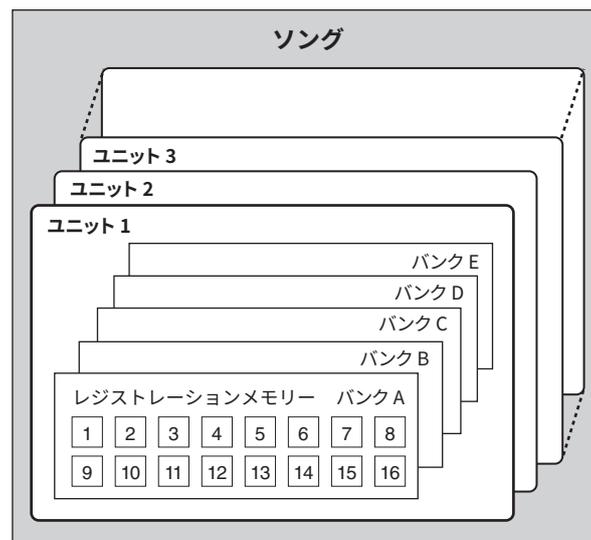
レジストレーションメモリーは、ボイスやリズムなどの設定(=レジストレーション)を上鍵盤と下鍵盤の間にある1～16のボタンに登録(記録)したり、呼び出したりする機能です。レジストレーションは、演奏中にナンバーボタンを押して呼び出すだけでなく、あらかじめ呼び出す順序をプログラムしておいてフットスイッチを使って呼び出すことも可能です。



### バンクとユニット

1～16のレジストレーションメモリーを1バンクとして、A～Eの最大5バンクのレジストレーションデータを作ることができます。そのうちバンクAの1～16ナンバーボタンには、あらかじめ「シグネチャーレジストレーション」が16種類用意されています。「シグネチャーレジストレーション」は、自分で設定したレジストレーションに置き換えられます。また空のバンクB～Eにも、自分で設定したレジストレーションを記録でき、最大で合計80個のレジストレーションを記録できます。レジストレーションメモリーの初期化(89ページ)をすると、バンクAの1～16が元の設定に戻り、バンクB～Eの1～16が空の状態に戻ります。

エレクトーン本体に記録されたレジストレーションメモリー(16×最大5バンク)をまとめて「ユニット」といいます。1つのソング内で、レジストレーションメモリーが16×5バンクだけでは足りなくなった場合は、追加の「ユニット」を作ることにより、さらに多くのレジストレーションを活用できます。ユニットについては、ミュージックデータレコーダー(MDR)機能の中で編集ができます。98ページをご覧ください。



### シグネチャーレジストレーション

バンクAの1～16ナンバーボタンを「シグネチャーレジストレーション」の設定に戻したい場合は、レジストレーションメモリーを初期化(89ページ)してください。

メモリーナンバー	ジャンル	説明
1	オーケストラ	フルオーケストラをイメージしたレジストレーションです。セカンドエクスプレッションペダルを動かすと、プラスやストリングスパートの音量をコントロールできます。右フットスイッチを押すと、ティンパニパートのオン/オフを切り替えられます。
2	ウッドウィンド	ウッドウィンドアンサンブルをイメージしたレジストレーションです。セカンドエクスプレッションペダルを動かすと、ウッドウィンドやホルンパートの音量をコントロールできます。右フットスイッチを押すと、オーボエパートのオン/オフを切り替えられます。

メモリー ナンバー	ジャンル	説明
3	サウンドトラック	サウンドトラックをイメージしたレジストレーションです。 セカンドエクスプレッションペダルを動かすと、ホルンセクションとトランペットパートの音量をコントロールできます。スライダーを動かすと、音色にさまざまな効果が加わります。 ELS-03X/XR/XFでは、ポリアフタータッチに対応しています。
4	ビッグバンド	ビッグバンドをイメージしたレジストレーションです。 セカンドエクスプレッションペダルを動かすと、サクソファンサンブルパートの音量をコントロールできます。右フットスイッチを押すと、テナーサクソパートのオン/オフを切り替えられます。
5	ジャズコンボ	ジャズのコンボをイメージしたレジストレーションです。 セカンドエクスプレッションペダルを動かすと、トランペットとテナーサクソパートの音量をコントロールできます。
6	ボサノバ	ミディアムテンポのボサノバをイメージしたレジストレーションです。バストロンボーンをフィーチャーしています。 左フットスイッチにアーティキュレーションを設定しています。右フットスイッチを押すと、ストリングスとボーカルパートのオン/オフを切り替えられます。 ELS-03X/XR/XFでは、ポリアフタータッチに対応しています。
7	バラード	16ビートバラードをイメージしたレジストレーションです。 右フットスイッチを押すと、M.O.C.のオン/オフを切り替えられます。スライダーを動かすと、音色にさまざまな効果が加わります。
8	ロック	ミディアムテンポのロックをイメージしたレジストレーションです。 セカンドエクスプレッションペダルを動かすと、ギターやシンセパートの音量をコントロールできます。スライダーを動かすと、音色にさまざまな効果が加わります。
9	ポップ	ポップバンドをイメージしたレジストレーションです。 左フットスイッチを押すとギターのソロ演奏に切り替わります。再度押すもとに戻ります。右フットスイッチを押し続けると、M.O.C.がオンになります。スライダーを動かすと、音色にさまざまな効果が加わります。
10	ダンス	ダンスをイメージしたレジストレーションです。 エクスプレッションペダルを動かすと、カットオフをコントロールできます。右フットスイッチを押すと、上鍵盤と下鍵盤パートのオン/オフを切り替えられます。スライダーを動かすと、音色にさまざまな効果が加わります。
11	チルアウト	チルアウトをイメージしたレジストレーションです。 エクスプレッションペダルを動かすと、上鍵盤のシンセ音色パートの音量をコントロールできます。右フットスイッチを押すと、上鍵盤のパートのオン/オフを切り替えられます。スライダーを動かすと、音色にさまざまな効果が加わります。 ELS-03X/XR/XFでは、ポリアフタータッチに対応しています。
12	ジャズオルガン	ジャズオルガンをイメージしたレジストレーションです。VCMオルガンをフィーチャーした本格的なオルガンサウンドです。 エクスプレッションペダルを動かすと、リズムパートの音量を保持したままその他のパートの音量をコントロールできます。スライダーを動かすと、ドローバーをコントロールできます。
13	クラシックオルガン	パイプオルガンをイメージしたレジストレーションです。 セカンドエクスプレッションペダルを動かすと、パイプオルガン音色を変更できます。右フットスイッチを押すと、音色を変更できます。
14	エレクトロ	エレクトロサウンドをイメージしたレジストレーションです。 下鍵盤にアフタータッチエクステンションを設定しているため、鍵盤を押し込むことで音色をコントロールできます。エクスプレッションペダルを動かすと、下鍵盤のシンセ音色パートの音量をコントロールできます。右フットスイッチを押すと、音色を変更することができます。 スライダーを動かすと、音色にさまざまな効果が加わります。
15	ケルティック	ケルト音楽をイメージしたレジストレーションです。S-ケルティックフルートをフィーチャーしています。左右のフットスイッチにアーティキュレーション機能を設定しています。
16	ラテンジャズ	ラテンジャズをイメージしたレジストレーションです。 右フットスイッチを押すと、トランペットパートのオン/オフを切り替えられます。

**NOTE**

このほかにも、さまざまなレジストレーション(レジストレーションメニュー)が用意されています。レジストレーションメニューについては、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「レジストレーションメニューリスト」をご確認ください。

## レジストレーションをナンバーボタンに記録する

新しく作ったレジストレーションを、レジストレーションメモリーのナンバーボタンに記録します。レジストレーションメモリーに記録されたレジストレーションは、USBフラッシュメモリーに保存することもできます。

### 1 ボイスディスプレイ下部の[レジストレーション]タブで、レジストレーションを記録するバンクを選びます。

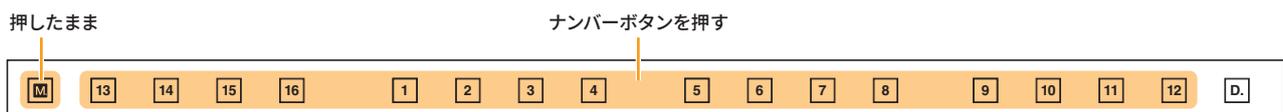


バンクAを先頭として、レジストレーションが記録されているバンクの次のバンク(空)まで選べます。たとえば、バンクAとBにレジストレーションが記録されていれば、バンクCまで選べます。初期設定では、バンクAの1～16ナンバーボタンには、あらかじめレジストレーションが用意されており、バンクAが選ばれています。バンクAが選ばれた状態では、バンクAまたはバンクBにレジストレーションを記録できます。最大でバンクA～Eに記録ができます。バンク名(A～E)の色は、そのバンクにすでにデータがある場合は赤、データがない場合はグレーになります。

### 2 ボイスやリズムなどの設定を記録したい状態にします。

### 3 レジストレーションメモリーボタンの左端にある[M.](メモリー)ボタンを押したまま、記録したいナンバーボタンを押します。

レジストレーションの登録中は、ナンバーボタンが点滅します。登録が終わると点滅が止まります。



#### ご注意

ナンバーボタンが点滅している間は、電源を切らないでください。レジストレーションが記録されません。

### 4 ほかのボタンに別の設定を記録するときは、手順2～3を繰り返します。

エレクトーン本体に記録したレジストレーションメモリー 16個×最大5バンク(バンクA～E)は、まとめて1つのユニットとしてUSBフラッシュメモリーに保存できます。レジストレーションメモリーのほか、キーボードパーカッションやリズムムシーケンスなどのデータも一緒に保存できます。詳しくは、98ページをご覧ください。

### 記録できない機能

以下は、エレクトーン全体に関する設定なので、レジストレーションメモリーに記録できません。また、USBフラッシュメモリーに保存することもできません。

- 画面に関する設定(13ページ)
- スピーカーの設定(21ページ)
- オーディオループバックのオン/オフ(167ページ)
- 音声ガイドの設定(14ページ)
- アサインابلフットペダルの極性(169ページ)
- MIDIに関する設定(160ページ)
- 無線LANの設定(163ページ)
- ラインアウトの設定(158ページ)
- 譜めくり以外の譜面に関する設定(104ページ)
- ボリュームとリバーブ以外のボーカル/トークの設定(152ページ)

以下の設定は、レジストレーションナンバーごとに異なる設定にすることはできません。ソングのレジストレーションデータとして、USBフラッシュメモリーに保存できます(98ページ)。

- ボイスリンク(36ページ)
- トランスポーズ/マスターチューン(20ページ)
- オルガンフルートのアタックのモード(46ページ)
- ユーティリティー画面(設定2)のライブエクスペリメンタルコントロールの設定(57ページ)
- レジストレーションシフト(82ページ)
- オートフィル(63ページ)
- ユーザーボイス(115ページ)
- ユーザーリズム(123ページ)
- ユーザーキーボードパーカッション(69ページ)
- リズムシーケンス(136ページ)
- ディスエーブルのオン/オフ(81ページ)
- ディスエーブルモード(81ページ)
- リバーブタイプ(148ページ)
- マスターコンプレッサーの設定(149ページ)
- マスターEQの設定(150ページ)
- マイク(ボーカル)のピッチ検出の設定(153ページ)
- IACのオン/オフ(21ページ)

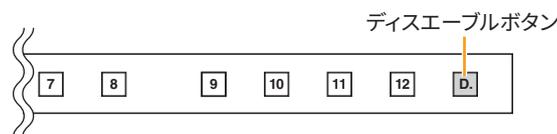
## レジストレーションを呼び出す

ボイスディスプレイの下部にある[レジストレーション]タブでバンクを選び、呼び出したいナンバーボタンを押すだけで、記録したレジストレーションをパネル上に呼び出すことができます。USBフラッシュメモリーに保存したレジストレーションを呼び出す方法については、[101ページ](#)をご覧ください。

- 手でボタンを押さずに、フットスイッチを使ってレジストレーションを呼び出す方法(レジストレーションシフト)もあります。レジストレーションシフトについては[82ページ](#)をご覧ください。
- リズムシーケンスの一部として、あらかじめレジストレーションの変更をプログラムしておく機能(レジストレーションシーケンス)もあります。レジストレーションシーケンスについては[122ページ](#)をご覧ください。

## ディスエーブル機能を使う

レジストレーションメモリー右端の[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにすると、ナンバーボタンを押してレジストレーションを切り替えたときに、リズムの種類やテンポを維持したまま、その他の設定のみ切り替えて演奏できます。本来のソングのテンポよりも遅くして練習したいときなどに便利です。

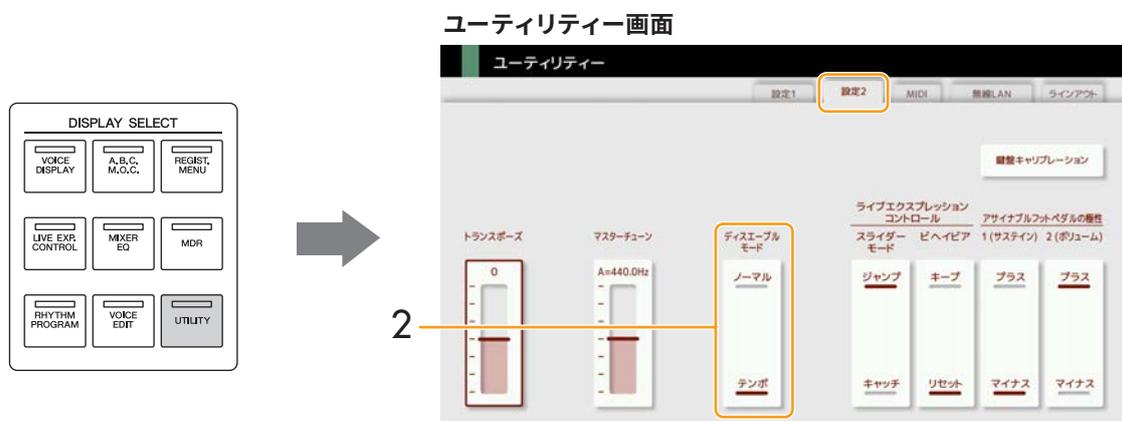


### NOTE

ディスエーブル機能は、バンクを切り替えた後も有効となります。

[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにしたときの動きは、ディスエーブルモードによって異なります。ディスエーブルモードには、リズムの種類やボリュームなどが対象の「ノーマル」とテンポのみが対象の「テンポ」があり、以下のように設定します。

## 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



## 2 [設定2]タブで、ディスエーブルモードを切り替えます

- **ノーマル:** [D.](ディスエーブル)ボタンをオンにすると、レジストレーションを切り替えても以下の設定は変わりません。
  - リズムの種類、セクション、テンポ、ボリューム、リバーブ、リバーブタイム
  - アカンパニメントのボリューム、リバーブ、パートのオン/オフ
  - オートベースコードのモード、メモリー
  - メロディーオンコードのモード、ニーレバーコントロール
- **テンポ:** [D.](ディスエーブル)ボタンをオンにすると、レジストレーションを切り替えてもリズムのテンポは変わりません。

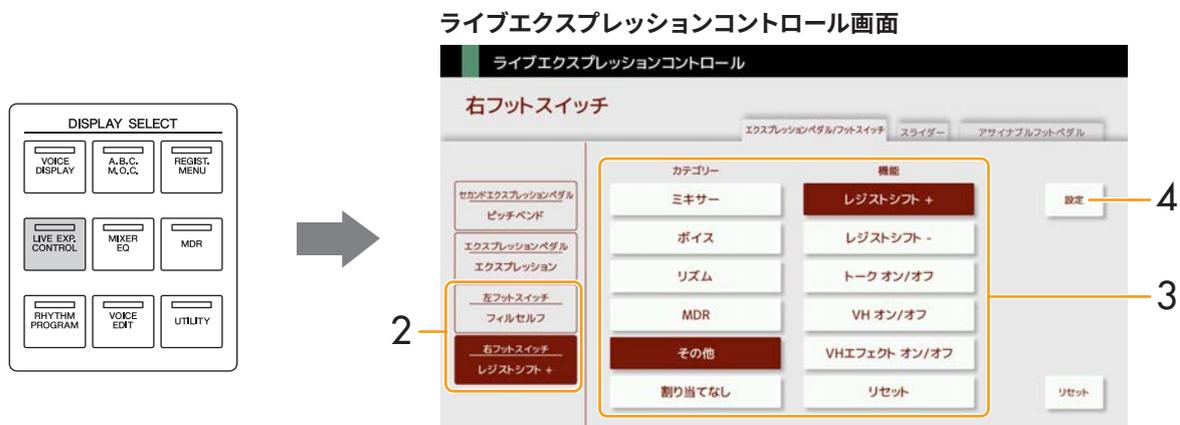
## 演奏中にフットスイッチでレジストレーションを切り替える(レジストレーションシフト)

レジストレーションシフトは、ライブエクスプレッションコントロールの1つで、エクスプレッションペダルの左右に付いているフットスイッチを使ってレジストレーションを切り替える機能です。演奏中に手を使わずにレジストレーションの変更ができ、演奏に専念できます。特定のレジストレーションを呼び出したり、ナンバー順または自分で設定した順序でレジストレーションを呼び出したりできます。この機能を使うときは、あらかじめフットスイッチに[レジストシフト+]もしくは[レジストシフト-]を割り当てて、レジストレーションメモリーのナンバーボタンに保存しておきましょう。

### NOTE

- ASSIGNABLE FOOT PEDAL端子に、別売のフットスイッチ(FC4AまたはFC5)を接続すれば、そのフットスイッチを使ってレジストレーションを切り替えることもできます。その場合は、手順2で[アサインナブルフットペダル]タブを選んでください。
- レジストレーションシーケンス機能(139ページ)を使うと、レジストレーションメモリーボタンやフットスイッチを操作することなく、自動的にレジストレーションを切り替えられます。

- 1 **DISPLAY SELECT [LIVE EXP. CONTROL]ボタンを押して、ライブエクスプレッションコントロール画面を表示させます。**



- 2 [エクスプレッションペダル/フットスイッチ]タブで、[左フットスイッチ]または[右フットスイッチ]を選びます。
- 3 [その他]カテゴリの[レジストシフト+]または[レジストシフト-]を割り当てます。  
フットスイッチで、レジストレーションを1つ進めたい場合は[レジストシフト+]、1つ戻したい場合は[レジストシフト-]を選びます。
- 4 [設定]を押してレジストシフト設定画面を表示させます。

### レジストシフト設定画面



## 5 設定画面で、レジストシフトのモードを選んで必要な設定をし、[閉じる]を押します。

- **オフ**: レジストレーションシフト機能を無効にします。フットスイッチを使ってレジストレーションを切り替えることはできません。
- **シフト**: [レジストシフト +]の場合は、フットスイッチを押すたびにレジストレーションナンバーが1つずつ進み、1から16まで順にレジストレーションが呼び出されます。16の次は、同じバンクの1に戻ります。[レジストシフト -]の場合は、フットスイッチを押すたびにレジストレーションナンバーが1つずつ戻り、16から1まで逆の順でレジストレーションが呼び出されます。1の次は、同じバンクの16に戻ります。選ばれているナンバーボタンは点灯します。

### NOTE

シフトでは他のバンクのレジストレーションは選択できません。

- **ジャンプ**: フットスイッチを押すと、指定したナンバーのレジストレーションへジャンプ(移動)します。画面内の[◀]/[▶]を押して、ジャンプ先のレジストレーションナンバーを指定します。[レジストシフト +]、[レジストシフト -]ともに同じ動きをします。



- **ユーザー**: レジストレーションを切り替える順番をあらかじめ設定します。[レジストシフト +]の場合は、フットスイッチを押すたびに設定した順番で、[レジストシフト -]の場合は、フットスイッチを押すたびに設定とは逆の順番で、レジストレーションを呼び出します。順番の設定方法は84ページをご覧ください。

## 6 DISPLAY SELECT [VOICE DISPLAY]ボタンを押してボイスディスプレイを表示させ、レジストレーションシフトの設定内容を確認します。



## 7 フットスイッチを押してレジストレーションを切り替えてみましょう。

## レジストレーションを呼び出す順番を設定する

レジストシフト設定画面のモードに[ユーザー]を選んだ場合に、呼び出すレジストレーションの順番を設定できます。

- 1 レジストシフト設定画面で、[ユーザー]を選びます。
- 2 入力したいレジストレーションメモリーの入ったバンクを選びます。



- 3 入力したいレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押します。



- 4 画面下部にある[セット]または[挿入]を押します。  
レジストレーションが入力され、画面中段にバンクとナンバーが表示されます。[セット]や[挿入]など、画面下部のボタンについて詳しくは、[85ページ](#)をご覧ください。
- 5 手順2～4を繰り返して、レジストレーションメモリーを呼び出したい順序で入力していきます。
- 6 レジストレーションシフトが最後まで進んだときの動作(シフトエンド)を設定します。

- **ストップ**: 最後のレジストレーションナンバーを呼び出したら、レジストレーションシフトは終了します(フットスイッチを押してもレジストレーションナンバーは移動しません)。
- **トップ**: 最後のレジストレーションナンバーを呼び出したあと、最初のレジストレーションナンバー (TOP)に戻って繰り返しシフトします。
- **ネクストユニット**: 最後のレジストレーションナンバーを呼び出したあと、MDR(ミュージックデータレコーダー)のソングに入っている次のユニットを自動的に読み込みます。1つのソング内に複数のユニットを保存した場合に有効な設定です。

トップまたはネクストユニットを選ぶと、画面内の最後のレジストレーションナンバーのあとに、シフトエンドのマーク (↶ または ↷)が表示されます。

### NOTE

- ネクストユニットを使用した曲をMDRで再生するには、[▶](カスタムプレイ)ではなく[▶](再生)を押してMDRをスタートさせてください。
- リズム再生中にネクストユニットを読み込んでも、シーケンスデータやユーザーリズムは切り替わりません。

## レジストレーションシフトを編集する

入力済みのナンバーの間にナンバーを追加したり、不要なナンバーを削除したりします。



<b>ポジション</b>	カーソルを移動させます。カーソルは、自分で設定したレジストレーションシフトのナンバーの間で移動させることができ、レジストレーションシフトを自在に編集できます。400レジストレーションまで設定できます。	
		カーソルを最初の位置(TOP)に戻します。
		カーソルを1つだけ左に移動します。
		カーソルを1つだけ右に移動します。
<b>データ</b>	ユーザーレジストレーションシフトの設定、編集をします。	
	<b>セット</b>	カーソル位置にレジストレーションを挿入します。カーソル位置にあるレジストレーションナンバーを別のレジストレーションナンバーに置き換える場合に使います。入力したいレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押したあと、[セット]を押すと、入力されたレジストレーションナンバーが、画面中段に表示されます。入力後、カーソルは右に移動します。
	<b>挿入</b>	カーソル位置の前に、別のレジストレーションを挿入します。カーソルを、挿入したいところの次のレジストレーションの位置に合わせます。挿入したいレジストレーションをナンバーボタンで選択したあと、[挿入]ボタンを押します。カーソル位置に、挿入したナンバーが表示され、カーソル位置以降のナンバーが、1つずつ右にずれます。ユーザーレジストレーションシフトの限度である400レジストレーションを超えて、入力することはできません。挿入操作によって400を超える場合には、「データがいっぱいです。」と表示され、挿入できません。
	<b>削除</b>	カーソル位置のレジストレーションナンバーを削除します。削除したいレジストレーションナンバーにカーソルを合わせて、[削除]を押します。
	<b>全消去</b>	ユーザーレジストレーションシフトをすべて消去します。[全消去]を押すと確認のメッセージが表示されます。[消去]を押すと、すべてのデータが消去され、消去が完了したことを示すメッセージが一時的に表示されます。[キャンセル]を押すと、消去せずにもとの画面に戻ります。

## バンク内のレジストレーションの設定をまとめて変更する

ボイスディスプレイの画面2(レジストレーション一括変更画面)では、選んだバンク内のレジストレーションの同一パラメーターを同時に変更できます。ここで変更した設定は、レジストレーションメモリーに上書きされます。全レジストレーションで上鍵盤の音を明るめに設定したい、といった場合にこの機能を使うと便利です。

### 一括変更できるパラメーター

ボリューム、リバーブ、リバーブ(リズム)、パン、プリリアンス、サステイン

## 1 DISPLAY SELECT [VOICE DISPLAY]ボタンを押して、レジストレーション一括変更画面(ボイスディスプレイの画面2)を表示させます。

ほかの画面が表示された場合は、画面右上の[2]を押して画面を切り替えます。次回[VOICE DISPLAY]ボタンを押したときは、前回開いていた画面が表示されます。



## 2 設定を変更するバンクを選びます。

### NOTE

バンクをまたいでの一括変更はできません。

## 3 設定を変更するパラメーターのタブを選びます。

## 4 パートを選びます。

## 5 一括変更の対象としたいレジストレーションナンバーをオンにします。

各レジストレーションナンバーを押してオン/オフするか、画面右下のボタンでまとめてオン/オフします。



- **選択:** 数字に下線のあるレジストレーションをすべてオンにします。下線は、手順4でボイスセクション(上鍵盤1、リード1など)をパートとして選んだ場合に、選択中のレジストレーションと同じボイスを使用しているレジストレーションに表示されます。
- **すべてオン:** すべてのレジストレーションをオン(一括変更の対象)にします。
- **すべてオフ:** すべてのレジストレーションの選択を解除します。

## 6 現在オンになっているすべてのレジストレーションのパラメーターを一括変更します。

現在選ばれているレジストレーションの値にそろえる方法と、各レジストレーションの値を現在の値より1ずつ増減させる方法があります。

- **セット:** 現在オンになっているレジストレーションナンバーの設定値を、一括して現在カーソルが置かれているレジストレーションの値にそろえます。カーソルを移動するには、移動先を押します。確認のメッセージが表示されたら、[そろえる]を押します。中止する場合は[キャンセル]を押します。
- **+/-:** すべての値を1つずつ増減させます。[DATA CONTROL]ダイヤルを使って値を変更することもできます。

設定中にいずれかのレジストレーションの設定値が最大または最小に達した場合は、確認のメッセージが表示されます。[OK]を押すと、最大値/最小値に達したレジストレーションナンバー以外のパラメーターを変更します。[キャンセル]を押すと設定は変更されません。

### ご注意

- 一括変更すると、保存されていたレジストレーションの内容が変更され、もとは戻せません。ご注意ください。
- 一括変更した値は、ライブエクスプレッションコントロールで現在設定している値とは連動しません。
- 一括変更したあと、レジストレーションメモリーのナンバーのボタンに保存すると、現在エレクトーンで設定されている値が保存されます。

## レジストレーションをコピーする

ボイスディスプレイの画面3(レジストレーション設定画面)では、レジストレーションメモリーのナンバーに記録されているレジストレーションを、レジストセクション(ボイスセクションやリズム、キーボードパーカッション)単位で別のレジストレーションナンバーにコピーできます(セクションコピー)。レジストレーションナンバー 4の上鍵盤の音を1と同じにしたい、といった場合にこの機能を使うと便利です。また、レジストレーションデータをバンク単位でコピーすることもできます(バンクコピー)。ここでは、セクションコピーを例に説明します。バンクコピーもセクションコピーと同様、コピー元とコピー先を選ぶだけでコピーできます。

### 1 DISPLAY SELECT [VOICE DISPLAY]ボタンを押して、レジストレーション設定画面(ボイスディスプレイの画面3)を表示させます。

ほかの画面が表示された場合は、画面右上の[3]を押して画面を切り替えます。次回[VOICE DISPLAY]ボタンを押したときは、前回開いていた画面が表示されます。



### 2 「セクションコピー」の側で、コピー元とするレジストレーションナンバーとレジストセクションを選びます。

### 3 同様に、コピー先とするレジストレーションナンバーとレジストセクションを選びます。

コピー先として選べるレジストセクションは、コピー元で選んだレジストセクションによって変わります。

#### NOTE

レジストセクションのコピー先を選んだあとにコピー元を変更すると、コピー先が自動的にコピー元と同じものに変わることがあります。

### 4 「セクションコピー」の側にある[実行]を押します。

コピーを実行するかどうか確認のメッセージが表示されたら、[コピー]を選びます。コピーが終わると完了を知らせるメッセージが表示されます。[キャンセル]を選ぶと、コピーせずに前の画面に戻ります。

#### バンクを削除するには

レジストレーション設定画面で[◀]/[▶]を使ってバンクを選び、[削除]を押します。

#### NOTE

選択したバンクを削除すると、以降のバンクに記録されている内容は1つ前のバンクに繰り上がります。たとえばバンクAを削除すると、バンクBの内容がバンクAに、バンクCの内容がバンクBに、バンクDの内容がバンクCに、バンクEの内容がバンクDに移動します。



## レジストレーションメモリーを初期化する

レジストレーションメモリーに記録されたレジストレーションを消去し、レジストレーションメモリーを初期状態に戻すことができます。初期化すると、すべてのバンクのレジストレーションデータが消去されます。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存しておきましょう。USBフラッシュメモリーへの保存方法は98ページをご覧ください。

### 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



### 2 [設定1]タブで、初期化[実行]を押します。

確認のメッセージが表示されたら、[初期化]を押して初期化を実行します。初期化が完了すると、エレクトーンが再起動します。[キャンセル]を押した場合は、初期化せずにユーティリティ画面に戻ります。

#### NOTE

エレクトーンのすべてのデータをリセットして初期状態に戻す方法については、24ページをご覧ください。

MDR (ミュージックデータレコーダー)は、USBフラッシュメモリーに、レジストレーションを保存したり(98ページ)、演奏データの録音(94、106ページ)や再生(102、108ページ)をしたりする機能です。このエレクトーンのMDR機能では、「ソング」と「オーディオ」を扱います。ソングとオーディオの違いについては、下記コラムをご覧ください。

### 「ソング」と「オーディオ」

ソングとは、本来は「曲」という意味ですが、エレクトーンでは、USBフラッシュメモリーに保存する1曲分のデータをこのソングと呼びます。1つのソングは、以下のファイルで構成されています。

- 演奏データ(拡張子.MID): エレクトーンで録音した演奏が入っているMIDIファイルです。演奏した音そのものではなく、鍵盤を押す/離すといった演奏情報を記録したデータです。
- レジストレーションなどのデータ(拡張子.B00): レジストレーションだけでなく、ユーザーボイスやユーザーリズム、リズムシーケンス、レジストレーションシフトなどのデータが含まれているファイルです。

このほかに、USBフラッシュメモリーにどんなファイルが入っているか、また、各フォルダーにどんなデータが入っているかを管理するためのファイル(拡張子.NAM)があります。管理ファイルは、各フォルダーに1つ、自動的に作成されます。また、エレクトーンの画面上には表示されません。

オーディオとは、演奏した音そのものを記録したオーディオファイル(拡張子.WAV)のことを指します。このエレクトーンではUSBフラッシュメモリーにオーディオファイルとして録音できます。オーディオファイルは、コンピューターやオーディオ再生機器でも再生できるので、友人と演奏データを共有したり、オリジナルのCDを制作したりするなど、さまざまな用途で楽しめます。

#### NOTE

拡張子とは、Windowsなどのコンピューターがファイル形式を識別するための識別子です。拡張子は、エレクトーンの画面上には表示されません。

データを保護し、ソングやオーディオファイルを安定してご使用いただくために、以下の点にご配慮ください。

- USBフラッシュメモリーは動作確認済みのもをお使いください。動作確認済みUSBフラッシュメモリーについては、下記ウェブサイトを確認できます。「ELS-03」と入力して検索してください。また、USBフラッシュメモリーを使う前に、168ページの注意事項をお読みください。  
**サポート・お問い合わせ(資料/データ)** [https://jp.yamaha.com/support/docs\\_data/](https://jp.yamaha.com/support/docs_data/)
- USBフラッシュメモリーは必要なデータが入っていないことを確認してからフォーマットし、ソング専用、オーディオ専用として別々のものを使用することをおすすめします。ソングとオーディオで共用すると、ファイルの断片化により、空き領域やファイルの検索に時間がかかり、録音/再生が停止することがあります。
- USBフラッシュメモリーはしっかり挿入し、録音/再生中に、演奏などの振動によりUSBフラッシュメモリーの接触不良が起きないようにご注意ください。USBフラッシュメモリー内のデータが壊れるおそれがあります。

#### ご注意

エレクトーンの電源を切るときは、再生/録音やファイル操作(保存/コピー/削除/フォーマットなど)によるUSBフラッシュメモリーへのアクセス中でないことを確認してください。USBフラッシュメモリーやデータが壊れたりするおそれがあります。

#### NOTE

USBフラッシュメモリーには、誤ってデータを消してしまわないようライトプロテクト機能の付いたものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしましょう。データを保存する場合などは、ご使用前にお使いのUSBフラッシュメモリーのライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

## MDR機能を使う前の準備

### 1 USBフラッシュメモリーをUSB TO DEVICE端子に差し込みます。

#### NOTE

USB TO DEVICE端子は3つありますが、どの端子を使っても構いません。同時に使用できるUSBフラッシュメモリーは3個までです。USBハブは使えません。

### 2 DISPLAY SELECT [MDR]ボタンを押して、ミュージックデータレコーダー画面を表示させます。



### 3 必要に応じて、USBフラッシュメモリーをフォーマット(初期化)します。

新しいUSBフラッシュメモリーや、ほかの機器でフォーマットしたUSBフラッシュメモリーはこのエレクトーンで正しく動作しない場合があります。エレクトーンで使用できるようにするため、フォーマットしてください。

#### ご注意

フォーマットを実行すると、そのUSBフラッシュメモリーの中身は消去されます。必要なデータが入っていないことを確認してからフォーマットしてください。特に複数のUSBフラッシュメモリーを接続しているときは、ご注意ください。誤消去を防ぐため、フォーマットを実行するUSBフラッシュメモリーのみを接続することをおすすめします。

#### 3-1 [ツール]タブで、[上へ]がグレーになるまで数回押して、最も上の階層を表示させます。



#### 3-2 フォーマットするUSBフラッシュメモリーを選びます。

接続しているUSBフラッシュメモリーの数によって、「USB 01」、「USB 02」などと表示されます。

#### 3-3 [フォーマット]を押します。

確認のメッセージが表示されたら、[フォーマット]を押して実行します。フォーマットが完了すると、メッセージが消えます。[キャンセル]を押した場合は、フォーマットせずにメッセージが消えます。

#### ご注意

フォーマット中はUSBフラッシュメモリーを抜かないでください。

## 4 使いたい機能によって、画面右上の[MIDI]または[オーディオ]を選びます。

ソングの録音や再生、レジストレーションデータの保存には[MIDI]、オーディオデータの録音や再生には[オーディオ]を選びます。MIDI(ソング)については94ページを、オーディオについては106ページをご覧ください。

### ソング/オーディオファイルを選ぶ

MIDIの[ソング]タブと[ツール]タブ、オーディオの[オーディオ]タブと[ツール]タブには、現在選ばれているUSBフラッシュメモリー/フォルダー内のソングまたはオーディオが表示されます。[上へ]を押すと1つ上の階層のフォルダーが、[中へ]を押すと1つ下の階層のフォルダーが表示されます。

リスト上部には、現在地が表示されます。たとえば、「USB 01:/FOLDER\_001」の表示は、「USBフラッシュメモリー 1」内の「FOLDER\_001」というフォルダーであることを示します。

すでにあるソングやオーディオを再生したり、ファイル名を変更したりするときには、データが入っているファイルを選びます。新規に録音するときや、レジストレーションデータを保存するときには、データが入っていないファイルを選びます。このエレクトーンで再生できるソングやオーディオファイルの形式については、90ページをご覧ください。

#### ご注意

データへのアクセス中はUSBフラッシュメモリーを抜かないでください。ランプ付きのUSBフラッシュメモリーの場合、アクセス中はランプが点滅します。

#### ソング(MIDI)の場合



現在地 データなし

データあり

#### オーディオの場合



現在地 データなし

データあり

ソング名またはオーディオファイル名の左側にあるアイコンには、以下のような意味があります。

		USBフラッシュメモリーです。
		ライトプロテクト/コピープロテクトされているUSBフラッシュメモリーです。
		フォルダーです。
		演奏データが入っているソングです。
		プロテクトオリジナルソングです。詳しくは、93ページをご覧ください。
		プロテクト編集ソングです。詳しくは、93ページをご覧ください。
アイコンなし		演奏データが入っていないソングです。レジストレーションなどのデータ(98ページ)が入っています。
		XGソングです。
		オーディオファイルです。

MIDIの場合、[検索]を押すと、ソングやフォルダーの選択状態に関わらず、選択中のUSBフラッシュメモリー全体に対して検索できます。検索画面が表示されたら、検索したいソング名やフォルダー名を入力して検索します。文字の入力方法については、111ページをご覧ください。検索結果が表示されたら、目的のソングまたはフォルダーを選びます。

#### NOTE

- 大文字と小文字、全角と半角、カタカナとひらがなは同じ文字として扱われます。
- 複数のキーワードでの検索(AND検索、OR検索、NOT検索)はできません。

[ツール]タブで画面右下にある[情報]を押すと、USBフラッシュメモリーが選ばれているときは空き容量が、ソングやオーディオファイルが選ばれているときはファイル容量などが表示されます。

### プロテクトソングについて

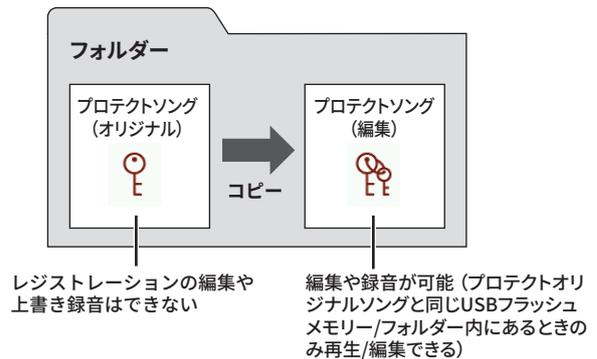
市販のソングデータには、誤消去防止または著作権保護のため、上書きやコピーができないようにプロテクトがかけられているものがあります。このようなソングデータのことを「プロテクトソング」といいます。プロテクトソングは、動作確認済みのID付きUSBフラッシュメモリーに保存できます。プロテクトソングも、自分で作成したソングと同じように再生できますが、プロテクトソングのレジストレーションを編集したり、上書き録音したりすることはできません。プロテクトソングのレジストレーションを自分で変更したり、プロテクトソングのレジストレーションを使って演奏を録音したりするには、プロテクトソングを同じUSBフラッシュメモリー/フォルダー内にコピーして、コピーしたソングを編集します(別のUSBフラッシュメモリーや別のフォルダーにはコピーできません)。こうしてプロテクトソングをコピーした場合、もとのプロテクトソング(プロテクトオリジナルソング)を削除すると、コピーしたソング(プロテクト編集ソング)も使用できなくなるので、プロテクトオリジナルソングを削除しないようご注意ください。

### ご注意

- プロテクトソングを編集する場合、レジストレーションを初期化(89ページ)してから、編集するソングを選んでください。この操作をしないと、編集後のソングが保存できない場合があります。
- プロテクトソングをコンピューター上で直接コピー/移動すると再生できなくなります。コンピューター上でプロテクトソングを移動する場合は、必ずミュージックソフトダウンローダーをお使いください。ミュージックソフトダウンローダーについては、下記ウェブサイトから入手できます。「製品カテゴリー」を選択した上で、「Musicsoft Downloader」と入力して検索してください。  
サポート・お問い合わせ(ソフトウェア) <https://jp.yamaha.com/support/updates/>

### NOTE

市販のプロテクトソングでは、作曲者や編曲者名などの情報を、画面上で確認できるものもあります。ミュージックデータレコーダー画面でプロテクトオリジナルソングを選び、[ツール]タブで画面右下にある[情報]を押してください。このとき、言語設定(13ページ)は日本語にしておいてください。



## 演奏を録音する(ソング)

演奏をソングとして録音します。演奏を録音する前に、レジストレーションメモリーの設定など、録音したい曲の演奏の準備をしておきましょう。オーディオファイルとして録音する場合は、106ページをご覧ください。

### ご注意

録音中は、電源を切ったり、USBフラッシュメモリーを抜いたりしないでください。データが壊れるおそれがあります。

### 1 USBフラッシュメモリーをUSB TO DEVICE端子に接続し、録音先とするソングを選びます。

ソングの選び方は92ページをご覧ください。新規に録音する場合は、データの入っていないソングを選びます。データの入っているソングに上書きする場合は、不要なデータ(レジストレーション、または演奏データ)を削除しておいてください。データの削除の方法は110ページをご覧ください。

### 2 ミュージックデータレコーダー画面の[ソング]タブで、[●](録音)を押します。

録音待機状態になり、画面左下に「録音待機」と表示されます。録音を中止したい場合には、[■](停止)を押します。[ソング]タブのほか、[演奏設定]タブや[譜面]タブでも同様に操作できます。また、ボイスディスプレイの下部で[ミュージックデータレコーダー]タブを選んでも同様の操作ができます。



### NOTE

USBフラッシュメモリーの空き容量が不足している旨のメッセージが表示された場合は、[キャンセル]を押したあと、不要なソングを削除するか、新しいUSBフラッシュメモリーを挿入してください。空き容量が少なくても、そのまま録音を続行する場合は[続行]を押します。

### 3 [▶](スタート)を押します。

画面左下の「録音待機」の表示が、丸が回転するような表示に切り替わり、レジストレーションデータの保存中であることを示します。



### NOTE

- 現在のユニット番号に関わらず、録音によって演奏データ以外のデータはソングの先頭のユニット(101ページ)に記録されます。したがって、先頭のユニット以外のユニットが本体に読み込まれているときに[●](録音)を押すと、先頭のユニットに記録してよいかどうかの確認のメッセージが表示されます。[OK]を押すと録音待機状態になり、[キャンセル]を押すと元の画面に戻ります。
- [▶](スタート)の代わりに[▷](カスタムプレイ)を押して録音することもできます。この場合、レジストレーションは保存せず、演奏のみが録音されます。

### 4 画面左下に時間表示(00:00)が現れたのを確認してから、演奏を開始します。

RHYTHM CONTROL [SYNCHRO START]ボタンを押したり、RHYTHM SEQUENCEボタンを押したりする操作は、必ず[▶](スタート)を押してから行ってください。その前に操作すると、シンクロスタートがキャンセルされたり、シーケンスボタンを押す操作が記録されなかったりします。

### NOTE

演奏に失敗した場合には、録音中に[●](録音)を押すと、録音を中止してやり直しできます。手順3に戻り、[▶](スタート)または[▷](カスタムプレイ)を押して録音をスタートさせてから演奏してください。再録音前のデータは消えて、すべて新しいデータに置き換わります。再録音のスタート前に[■](停止)を押すと、録音のやり直しをやめて、直前の演奏が記録されます。

## 5 演奏が終わったら、[■](停止)を押します。

録音が終了し、データがUSBフラッシュメモリーに書き込まれます。録音したソングには、「SONG\_XXX」(XXXは数字)と名前が付けられ、[ソング]タブに表示されます。

### ご注意

画面左下に丸が回転するような表示が出ている間は、データの書き込み中です。USBフラッシュメモリーを抜かないでください。データが壊れるおそれがあります。

## 6 [▶](スタート)を押して録音した演奏を聞いてみましょう。

### NOTE

ソング名を変更したり、ソングを削除したりできます。詳しくは、110ページをご覧ください。

## パートごとに録音する

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤の、それぞれのパートの演奏や、レジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作といったコントロールデータを、個別に記録することができます。また、リードボイス1とキーボードパーカッション1は、上鍵盤/下鍵盤の演奏と独立して録音することもできます。ここでは、はじめに下鍵盤とペダル鍵盤の演奏を録音し、次に上鍵盤の演奏を録音する手順を例に説明します。

### NOTE

リードボイス2とキーボードパーカッション2は、パートの録音ができません。

## 1 USBフラッシュメモリーをUSB TO DEVICE端子に接続し、録音先とするソングを選びます。

ソングの選び方は92ページをご覧ください。データの入っていないソングを選びましょう。データの入っているソングに上書きする場合は、あらかじめ不要なソングデータを削除しておいてください。データの削除の方法は110ページをご覧ください。

## 2 ミュージックデータレコーダー画面の[演奏設定]タブで、[●](録音)を押して録音待機状態にします。

## 3 録音したいパートを選びます。

各パート名を押すたびに、そのパートの録音/再生/オフが切り替わります。録音するパートを「録音」に、録音しないパートを「再生」またはオフにします。「再生」では録音はせず録音済みのパートを再生し、オフでは録音や再生をしません。

下の画面のように設定すると、下鍵盤とペダル鍵盤の演奏だけをパート録音できます。演奏中のレジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作も一緒に録音するには、「コントロール」も「録音」にしておきます。



上鍵盤を「録音」にすると、上鍵盤のボイスセクション(リードボイス1も含む)の演奏が録音されますが、リードを「録音」にすると、リードボイス1の演奏だけが録音されます(リード分離)。上鍵盤とリードを同時に「録音」にすることはできません。下鍵盤とK.B.P.(キーボードパーカッション1)も同様です。

**NOTE**

- 演奏中のレジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作も一緒に録音するために、[コントロール]も「録音」にしておくことをおすすめします。
- K.B.P.(キーボードパーカッション1)を録音する場合は、パネル上のKEYBOARD PERCUSSION [1]ボタンがオンになっていることを確認してください。なお、K.B.P.を録音するときは、KEYBOARD PERCUSSION [2]ボタンがオンになっていても、キーボードパーカッション2は鳴りません。

**4** [▶](再生)を押し、画面左下に時間表示(00:00)が現れたのを確認してから、演奏を開始します。

**5** (下鍵盤とペダル鍵盤)の演奏が終わったら、[■](停止)を押します。

これで、(下鍵盤とペダル鍵盤)のパート録音ができました。次に、まだ録音していない(上鍵盤)パートの録音をします。

**6** [●](録音)を押します。

上書きするかどうか確認のメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと録音待機中の画面が表示されます。

**7** 新たに録音するパートを選びます。

録音するパート(ここでは上鍵盤)を「録音」にします。手順2～5で録音したパート(ここでは下鍵盤とペダル鍵盤)とコントロールを「再生」にすると、録音済みのデータが再生され、それを聞きながらほかのパートを録音できます。

**8** 必要に応じて、再生パートのスピードを変更します。

もとの再生スピードが100%と表示され、それよりも大きい数値にすると速く、小さい数値にすると遅くなります。スピードは50%～200%の範囲で設定できます。

**NOTE**

再生スピードをもとの状態(100%)に戻すには、スピード表示の下にある[リセット]ボタンを押します。

**9** [▷](カスタムプレイ)を押して、手順7で選んだパートを録音します。

録音済みのパート(下鍵盤とペダル鍵盤)の再生が始まるので、それに合わせて手順7で選んだパート(上鍵盤)の演奏を始めます。

[▷](カスタムプレイ)は、レジストレーションデータ以外のデータを録音/再生する場合に使います。レジストレーションデータは手順4で記録されているため、すぐに録音できる状態になります。

前回録音したソングの最後まで行くと、録音は自動的にストップします。重ねて録音するパートの長さは、その前に録音したパートの長さ以上にはなりません。

## ソングの一部だけを録音し直す(パンチイン録音)

録音済みのソングの一部だけを録音し直すことができます。これをパンチイン録音といいます。パートを選択することによって、特定のパートだけをパンチイン録音することもできます。

**NOTE**

休符と休符ではさまれたフレーズごとに、パンチイン録音すると便利です。

**1** 録音し直したいソングを選びます。

**2** [▶](スタート)を押して、ソングを再生します。

**3** 録音し直したい位置で、[■](一時停止)を押します。

ソングが一時停止状態になります。

- 4 [●](録音)を押します。  
録音待機状態になり、画面左下に「録音待機」と表示されます。
- 5 [演奏設定]タブで、録音をやり直したいパートを「録音」に、それ以外のパートは「再生」に設定します。
- 6 [▶](スタート)ボタンを押して録音をスタートし、変更したい部分だけを演奏します。
- 7 録音し直したい部分の演奏が終わったら、速やかに[■](停止)を押して録音を終了します。

## レジストレーションなどをユニットとしてUSBフラッシュメモリーに保存する

演奏データは録音せずに、レジストレーションメモリーなど以下のデータだけを、ユニット(77ページ)としてUSBフラッシュメモリーに保存できます。

- レジストレーションメモリー関連データ(ボイスリンク、レジストレーションシフトの設定)
- ユーザーボイス、VAカスタムボイス
- キーボードパーカッション
- ユーザーリズム
- リズムシーケンス

1 レジストレーションメモリーなど作成したデータを保存するための、空のソングを選びます。  
ソングの選び方は92ページをご覧ください。

2 ミュージックデータレコーダー画面の[ソング]タブで[ユニット編集]を押して、ユニット編集画面を表示させます。

ミュージックデータレコーダー画面



ユニット編集画面



3 [保存]を押します。

保存中を示すメッセージが、画面上に表示されます。メッセージが消えたあと、[閉じる]を押すと[ソング]タブに戻り、「SONG\_XXX」(XXXは数字)が表示されているのが確認できます。

### ユニットを追加する

1つのソングで1ユニットに入る上限である5バンクを超えるレジストレーションを使用したい場合、1つのソングに複数のユニットを作って保存できます。

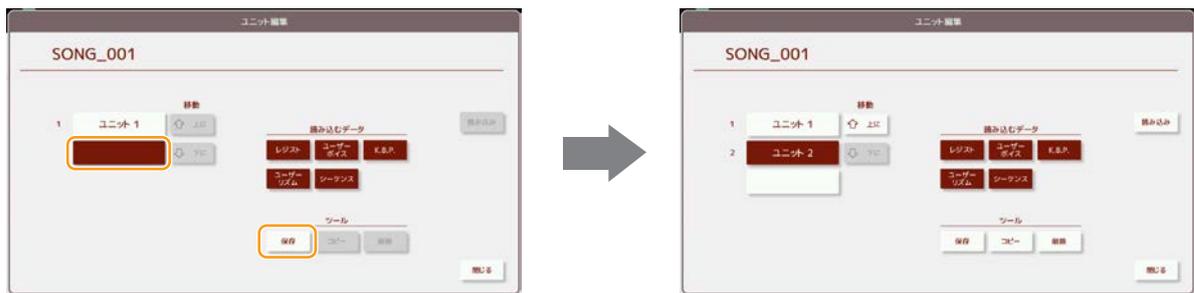
1 作成したレジストレーションを保存するソングを選びます。

すでにレジストレーションが保存されているソングを選びます。ソングの選び方は92ページをご覧ください。

2 ミュージックデータレコーダー画面の[ソング]タブで、[ユニット編集]を押してユニット編集画面を表示させます。

画面内にはソングに保存されているレジストレーションが、ユニットとして表示されます。

- 3 保存済みのユニット番号の下にある、空白のボタンを選び、[保存]を押します。**  
新しいユニット番号が追加され、データが保存されます。



**NOTE**

この操作だけでは、新しく作られたユニットがソング再生などで呼び出されることはありません。ユニット編集画面でレジストレーションユニットの順番を設定(下記参照)したうえで、レジストレーションシフト(82ページ)やレジストレーションシーケンス(139ページ)でのネクストユニット設定を行うことにより、複数のユニットが呼び出されることになります。ただし、現在のユニットと次のユニットとでユーザーボイスやVAカスタムボイスデータが異なると、ネクストユニットでユニットを切り替えたときに発音できない時間が生じることがあります。

## レジストレーションデータを任意のユニットに上書き保存する

演奏データを変えずに、録音されているソングのレジストレーションデータだけをユニット単位で差し替え、保存できます。

- 1 **演奏データの入っているソングを選びます。**  
ソングの選び方は92ページをご覧ください。
- 2 **ミュージックデータレコーダー画面の[ソング]タブで、[ユニット編集]を押してユニット編集画面を表示させます。**  
画面内にはソングに保存されているレジストレーションが、ユニットとして表示されます。
- 3 **上書きしたいユニット番号を選びます。**
- 4 **[保存]を押します。**  
上書きしてもよいか、確認のメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、ユニットが上書きされます。

**NOTE**

以下の方法で、レジストレーションなどのデータだけを上書きすることもできます。ただし、ユニットが複数ある場合は、先頭のユニットに上書きされます。

1. 記録させたいソングナンバーを選びます。
2. [●](録音)を押して、録音を待機状態にします。
3. [▶](スタート)を押して、鍵盤を弾かずに[■](停止)を押します。

## レジストレーションユニットの順番を設定する

1つのソング内に複数のユニットを作った場合に、それらをレジストレーションシフト(84ページ)やレジストレーションシーケンス(141ページ)の「ネクストユニット」で順次呼び出せるよう、ユニット編集画面で順番を設定しておきます。

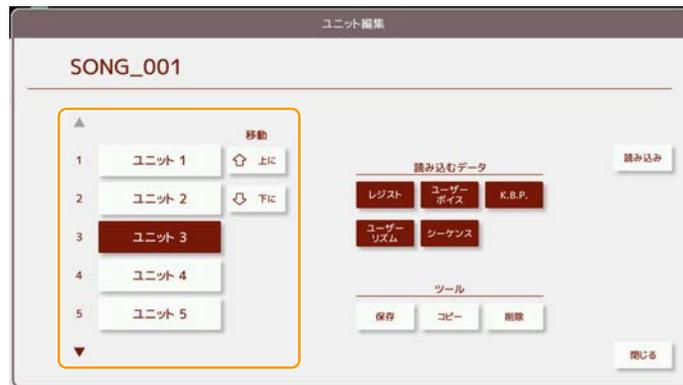
**NOTE**

ここで設定された先頭のレジストレーションユニットが、ソング再生時の最初に呼び出されるユニットになります。

- 1 **レジストレーションユニットが複数あるソングを選びます。**  
ソングの選び方は92ページをご覧ください。
- 2 **ミュージックデータレコーダー画面の[ソング]タブで、[ユニット編集]を押してユニット編集画面を表示させます。**

### 3 レジストレーションユニットを呼び出したい順番に並べます。

画面左側にあるユニットリストの中から順番を移動させたいユニットを選び、[上に]/[下に]を押して順番を入れ替えます。



必要に応じて、画面右下にあるツールを使って編集します。

- **保存:** 本体上に記録されているレジストレーションメモリーのデータを、選ばれているユニットに上書き保存します。
- **コピー:** 選ばれているユニットの複製を作り、ユニットリストの一番下に追加します。
- **削除:** 選ばれているユニットを削除します。

### 4 設定が終わったら、[閉じる]を押してユニット編集画面を閉じます。

## USBフラッシュメモリーに保存したレジストレーションなどのデータを読み込む

ソングに記録されたレジストレーションなど、以下のデータは、エレクトーンに読み込んで設定を呼び出せます。5つのデータを個別に読み込むこともできます。

- **レジスト:** レジストレーションメモリー関連データ(ボイスリンク、レジストレーションシフトの設定を含む)
- **ユーザーボイス:** ユーザーボイス、VAカスタムボイス
- **K.B.P.:** キーボードパーカッション
- **ユーザーリズム:** ユーザーリズム
- **シーケンス:** リズムシーケンス

### NOTE

リズムの再生中にレジストレーションを読み込むと、シーケンスデータやユーザーリズムは読み込まれません。リズムを停止してから読み込んでください。

### 1 読み込みたいデータが入っているソングを選びます。

ソングの選び方は92ページをご覧ください。

ソング内にユニットが1つしかなく、またすべてのデータを読み込む場合は、手順2以降は必要ありません。ソングを選んだあと、[▶](スタート)を押すだけでデータが読み込まれます。

### 2 ソングページの[ユニット編集]を押して、ユニット編集画面を表示させます。

### 3 読み込みたいユニット番号を選びます。



### NOTE

プロテクトソングの選択中は、読み込むデータのボタンが使用できない場合があります(ボタンがグレーアウトされて、選べなくなります)。これは、プロテクトソングの著作権を保護するためです。たとえば、プロテクトソングの一部分だけを別のソングに読み込んで別のソングとして保存することはできません。

### 4 読み込むデータをオンに、読み込まないデータをオフにします。

通常は、すべてオンにしておきます。

### NOTE

ネクストユニット機能(84、141ページ)を使ってレジストレーションを読み込む場合は、ここでの設定に関係なくすべてのデータが読み込まれます。

### 5 [読み込み]を押します。

確認のメッセージが表示されたら、[読み込み]を押してデータを読み込みます。[キャンセル]を押すとデータは読み込まれません。

### 6 [閉じる]を押してユニット編集画面を閉じます。

## ソングを再生する

MDRで録音したソングや市販のソングデータを再生します。

### 1 ソングの入ったUSBフラッシュメモリーをUSB TO DEVICE端子に接続し、再生するソングを選びます。

ソングの選び方は92ページをご覧ください。

#### NOTE

USBフラッシュメモリー内にオーディオファイルが入っていても、ミュージックデータレコーダー画面[MIDI]には表示されません。オーディオファイルの再生方法については、108ページをご覧ください。

### 2 画面下部にあるボタンで、再生をコントロールします。

[ソング]タブのほか、[演奏設定]タブや[譜面]タブでも同様に操作できます。また、ボイスディスプレイの下部で[ミュージックデータレコーダー]タブを選んでも同様の操作ができます。画面左下には再生位置(時間)が表示されます。

#### ご注意

再生中は、USBフラッシュメモリーの抜き差しをしたり、エレクトーンの電源を切ったりしないでください。データが壊れるおそれがあります。



■ (停止)	再生を停止します。曲の最後まで再生されると、[■](停止)を押さなくても自動で停止します。
▶ (スタート)	再生をスタートします。再生中は[■](一時停止)に変わります。[■](一時停止)を押すと再生が一時停止し、[▶](スタート)を押すと、一時停止したところから再生が再開します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>ソングにレジストレーションデータ、演奏データの両方がある場合: 画面左下に丸が回転するような表示が現れてレジストレーションデータが読み込まれたあと、ソングの演奏が始まります。</li> <li>ソングにレジストレーションデータだけがある場合: 演奏データの入っていない、レジストレーションデータだけを記録したソング(ソング名の左に音符マークがないソング)を再生させた場合、画面左下に丸が回転するような表示が現れてレジストレーションデータが読み込まれたあと、ソング画面に戻ります。</li> <li>ソングに演奏データだけがある場合: すぐにソングの演奏が始まります。</li> </ul>
◀◀ (早戻し)	早戻しします。押している間は再生位置が戻ります。指を離すとその位置で再生が止まります。その位置から再生をスタートするには、[▶](スタート)または[▷](カスタムプレイ)を押します。
▶▶ (早送り)	早送りします。押している間は再生位置が進みます。指を離すとその位置で再生が止まります。その位置から再生をスタートするには、[▶](スタート)または[▷](カスタムプレイ)を押します。
▷ (カスタムプレイ)	レジストレーションやほかのデータを読み込まずに、演奏データだけを再生します。再生中は[▶](スタート)が[■](一時停止)に変わります。[■](一時停止)を押すと再生が一時停止し、[▷](カスタムプレイ)を押すと、一時停止したところから再生が再開します。 ネクストユニット機能を使った曲は、[▷](カスタムプレイ)ではなく[▶](スタート)で再生をスタートしてください。

#### NOTE

- 複数のレジストレーションユニットがあるソングを再生させた場合、ユニット編集画面で一番上に設定されたユニットが読み込まれます。
- 市販のXGソングなど、エレクトーン以外で作られたソングにレジストレーションデータは含まれていません。

## ソング再生に関する設定をする

選択中のソングの再生スピードや再生するパートの選択、リピート再生の設定は、[演奏設定]タブで行います。



<b>スピード</b>	<p>ソングの再生スピードを変更します。もとのスピードを100%とし、それよりも大きい値にすると速く、小さい値にすると遅くなります。[リセット]を押すか、別のソングを選ぶと、値は初期設定(100%)に戻ります。</p> <p>設定範囲: 50% ~ 200%</p> <p><b>NOTE</b> 演奏が録音されていないソングデータでは、スピードの変更はできません。</p>
<b>パート</b>	<p>ソングデータのうち、特定のパートだけを再生できます。特定のパートの練習をするときなどに便利です。再生するパートを「再生」、再生しないパートをオフに設定します。各パート名を押すたびにそのパートの再生/オフが切り替わります。[パート保存]を押すと、各パートの再生状態を保存できます。</p> <p>上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、リードボイス、K.B.P.(キーボードパーカッション)のほか、レジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作といったコントロールデータも再生/オフを設定できます。</p> <p>XGソングの場合、[XG]を押して再生パートを設定します。XGパート設定画面で、チャンネルごとに再生/オフを切り替えたり、音量を調節したりします。[オール]を押すとすべてのチャンネルの再生/オフを切り替えたり、音量を調節したりできます。</p>
<b>リピート</b>	<p>繰り返し再生の方法を選びます。「オフ」以外は、[■](停止)を押すまで再生が続きます。「オール」または「ランダム」を選んでリピート再生する場合は、1曲目に再生したい曲を選んで再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>シングル</b>: 現在選ばれている曲だけを繰り返し再生します。</li> <li>• <b>オール</b>: 現在選ばれているソングがあるフォルダー内のすべての曲を、順番に繰り返し再生します。</li> <li>• <b>ランダム</b>: 現在選ばれているソングがあるフォルダー内のすべての曲を、任意の順で繰り返し再生します。</li> <li>• <b>オフ</b>: 繰り返し再生しません。1曲の再生が終わると、曲が停止します。</li> </ul>

## ソングの譜面を表示する

USBフラッシュメモリーに保存されているソング(演奏データ)の譜面を表示できます。オーディオファイルでは譜面を表示できません。

### 1 演奏データの入っているソングを選びます。

ソングの選び方は92ページをご覧ください。

### 2 ミュージックデータレコーダー画面の[譜面]タブを選びます。

現在選択されているソングの譜面が表示されます。画面左側で、譜面のサイズを変更できます(録音中を除く)。

#### NOTE

一部の譜面表示の許諾があるものを除き、プロテクトソングでは譜面が表示されません。



### 3 必要に応じて、[設定]を押して譜面設定画面を表示させ、表示内容などの設定をします。

設定が終わったら、[閉じる]を押して譜面設定画面を閉じます。

#### NOTE

録音中は譜面設定を変更できません。[設定]は押せなくなります。



表示/非表示	上鍵盤	上鍵盤、下鍵盤、またはペダル鍵盤の譜面表示のオン/オフを切り替えます。全パートをオフにすることはできません。
	下鍵盤	
	ペダル鍵盤	
	コード	コード表示のオン/オフを切り替えます。ソングにコード情報が入っていなければ、オンにしてもコードは表示されません。
	歌詞	歌詞表示のオン/オフを切り替えます。ソングに歌詞情報が入っていなければ、オンにしても歌詞は表示されません。

表示/非表示	音名	音名表示形式を選びます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A, B, C:</b> 「CDEFGAB」が表示されます。</li> <li>• <b>移動ド:</b> 各調の主音がドとして表示されます。たとえば、ト長調(主音がG)のときは、Gがドとして表示されます。「固定ド」と同じように、言語によって表示が切り替わります。</li> <li>• <b>固定ド:</b> Cの音から順に「ドレミファソラシド」と表示します。言語によって表示が切り替わります。</li> <li>• <b>オフ:</b> 音名は表示されません。</li> </ul>
	運指	運指表示のオン/オフを切り替えます。運指データが入っているソングのみ設定できます。
チャンネル設定	上鍵盤、下鍵盤またはペダル鍵盤用の譜面として表示する、ソングデータ上のチャンネルを選びます。AUTOを選ぶと、曲に応じて自動的にチャンネルが設定されます。ソングを変更するとチャンネル設定はAUTOに戻ります。	
クオンタイズ	譜面はソングデータ(演奏データ)をもとに作成されるため、譜面として正確に表示されない可能性があります。その場合、クオンタイズ設定で、選んだソングの最も細かい音符を選ぶことによって、見やすい譜面に変更できます。	

#### 4 ソングを再生すると、再生位置に合わせてボールが移動し、自動的に譜めくりされます。

ソングの停止中は、画面左側にあるページ表示の[◀]/[▶]を押して譜めくりできます。

##### NOTE

- ライブエクスペッションコントロール機能により、フットスイッチやアサインブルフットペダル(169ページ)に譜めくり機能を割り当てることができます。詳しくは、53ページをご覧ください。
- 譜面設定はレジストレーションメモリーに記録できません。

## 演奏を録音する(オーディオ)

演奏をオーディオファイルとしてUSBフラッシュメモリーに録音します。ボイスレコーダーで録音するのと同じように、演奏した音そのものを記録します。一般的なCD音質(44.1 kHz、16ビット)のステレオWAV形式で保存され、コンピューターを使って携帯音楽プレーヤーなどに転送して再生できます。またMIC端子からのモノラル入力音を録音できるので、演奏と一緒に歌声も録音できます。USBフラッシュメモリーの空き容量によりますが、1回の録音につき最大60分録音できます。

### NOTE

AUX IN端子やUSB TO HOST端子、MIC端子からの入力音も録音できます。

### 1 USBフラッシュメモリーをUSB TO DEVICE端子に接続し、データが入っていないファイルを録音先として選びます。

オーディオファイルの選び方は、92ページをご覧ください。録音済みのオーディオファイルに上書きすることはできないため、データの入っていないファイルを選びます。

### 2 ミュージックデータレコーダー画面の[オーディオ]タブで、[●](録音)を押します。

録音待機状態になり、画面左下に「録音待機」と表示されます。録音を中止するには、[■](停止)を押します。



### 3 [▶](スタート)を押すと録音が始まります。演奏を始めましょう。

録音中は、画面に録音経過時間が表示されます。録音経過時間が表示されたあとで、ミュージックデータレコーダー画面(MIDI)に切り替えて、レジストレーションやソングを再生させて演奏することもできます。

#### ご注意

録音中はUSBフラッシュメモリーの抜き差しをしたり、エレクトーンの電源を切ったりしないでください。データが壊れるおそれがあります。

### 4 演奏が終わったら、[■](停止)を押します。

録音を終了し、データがUSBフラッシュメモリーに書き込まれます。録音したオーディオには、「AUDIO\_XXX」(XXXは数字)と名前が付けられ、[オーディオ]タブに表示されます。

### 5 [▶](スタート)を押して録音した演奏を聞いてみましょう。

#### NOTE

ファイル名を変更したり、ファイルを削除したりできます。詳しくは、110ページをご覧ください。

## ソングをオーディオとして保存する

ソングとして録音した自分の演奏を再生しながらオーディオ録音することで、オーディオファイルとして保存できます。

- 1 ソングの入ったUSBフラッシュメモリと、オーディオ録音用のUSBフラッシュメモリをそれぞれUSB TO DEVICE端子に接続します。
- 2 ミュージックデータレコーダー画面[オーディオ]で、オーディオ録音を開始します。
- 3 ミュージックデータレコーダー画面[MIDI]で、ソングを選び、曲の最後まで再生します。
- 4 ミュージックデータレコーダー画面[オーディオ]に戻り、オーディオ録音を終了します。

## オーディオファイルを再生する

USBフラッシュメモリー内のオーディオファイルをエレクトーンで再生してみましょう。  
再生できるファイル形式: WAV形式(44.1 kHz、16ビット、ステレオ)

### NOTE

DRM(デジタル著作権管理)付きファイルは非対応です。

## 1 オーディオファイルの入ったUSBフラッシュメモリーをUSB TO DEVICE端子に接続し、再生するファイルを選びます。

ファイルの選び方は[92ページ](#)をご覧ください。

## 2 画面下部にあるボタンで、再生をコントロールします。

[オーディオ]タブのほか、[設定]タブでも同様に操作できます。画面の左下には再生位置(時間)が表示されます。

### ご注意

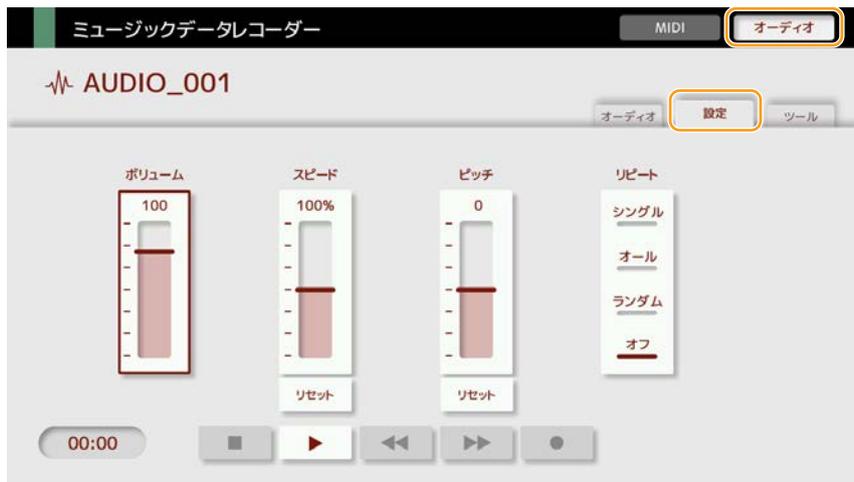
再生中は、USBフラッシュメモリーの抜き差しをしたり、エレクトーンの電源を切ったりしないでください。データが壊れるおそれがあります。



■ (停止)	再生を停止します。
▶ (スタート)	再生をスタートします。再生中は[⏏](一時停止)に変わります。[⏏](一時停止)を押すと再生が一時停止し、[▶](スタート)を押すと、一時停止したところから再生が再開します。
◀◀ (早戻し)	早戻しします。押している間は再生位置が戻ります。指を離すとその位置で再生が止まります。その位置から再生をスタートするには、[▶](スタート)を押します。
▶▶ (早送り)	早送りします。押している間は再生位置が進みます。指を離すとその位置で再生が止まります。その位置から再生をスタートするには、[▶](スタート)を押します。

## オーディオファイルに関する設定をする

選択中のオーディオファイル再生に関する設定は、[設定]タブで行います。



<b>ボリューム</b>	オーディオファイルの再生音量を調節します。 設定範囲: 0 ~ 127
<b>スピード</b>	オーディオファイルの再生速度を変更します。もとのテンポを100%とし、それよりも大きい数値にすると速く、小さい数値にすると遅くなります。[リセット]を押すか、別のオーディオファイルを選ぶと、値は初期設定(100%)に戻ります。 設定範囲: 75% ~ 125%
<b>ピッチ</b>	オーディオファイルのピッチ(音の高さ)を半音単位で変更します。[リセット]を押すか、別のオーディオファイルを選ぶと、値は初期設定(0)に戻ります。 設定範囲: -12 ~ +12
<b>リピート</b>	繰り返し再生の方法を選びます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>シングル</b>: 現在選ばれている曲だけを繰り返し再生します。</li> <li>・ <b>オール</b>: 現在選ばれているフォルダー内のすべての曲を、順番に繰り返し再生します。</li> <li>・ <b>ランダム</b>: 現在選ばれているフォルダー内のすべての曲を、任意の順番で繰り返し再生します。</li> <li>・ <b>オフ</b>: 繰り返し再生しません。1曲の再生が終わると、曲が停止します。</li> </ul>

### NOTE

- これらの設定は、エレクトーンの電源を入れ直すと初期値に戻ります。
- オーディオファイルによっては、スピードやピッチを変更すると音質が変わることがあります。

## ソング/オーディオファイルを整理する

ソングやオーディオファイルの数が増えると、見つけにくくなります。フォルダーを作ったり、わかりやすい名前に変更したりして、USBフラッシュメモリーを整理しておきましょう。

### ご注意

USBフラッシュメモリーはしっかりと奥まで差し込んでください。またコピーや名前変更など操作の途中でUSBフラッシュメモリーを抜いたり、エレクトーンの電源を切ったりしないでください。データが壊れるおそれがあります。

- 1 データの入ったUSBフラッシュメモリーをUSB TO DEVICE端子に接続します。
- 2 ミュージックデータレコーダー画面の[ツール]タブを選びます。
- 3 必要に応じて、対象のフォルダーやソング、またはオーディオファイルを選んでから操作します。

### MIDIの場合



### オーディオの場合



フォルダー作成	現在表示されているリスト内に新しいフォルダーを作成します。[上へ]または[中へ]を押して、フォルダーを作成したい階層のリストを表示させてから、このボタンを押します。文字入力画面が表示されたら、お好みの名前を入力してください。入力方法は、111ページをご覧ください。
名前変更	選択中のソングやオーディオファイル、フォルダーの名前を変更します。文字入力画面が表示されたら、お好みの名前を入力してください。入力方法は、111ページをご覧ください。
コピー	ソングまたはオーディオファイルをコピーします。ソングはフォルダーごとコピーすることもできます。詳しくは、112ページをご覧ください。
削除	選択中のソングやオーディオファイル、フォルダーを削除します。確認のメッセージが表示されたら、[削除]を押して実行します。データの削除を取りやめたいときは[キャンセル]を押します。 演奏データが入ったソングを選んでいる場合は、確認のメッセージの中で、以下のとおりどのデータを削除するか選びます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 演奏のみ削除: ソング内の演奏データだけを削除します。</li> <li>• レジストのみ削除: ソング内のレジストレーションデータだけを削除します。</li> <li>• すべて削除: 選ばれているソングまたはフォルダーを削除します。</li> </ul>
フォーマット	USBフラッシュメモリーをフォーマットします。USBフラッシュメモリーが選ばれているときのみ表示されます。詳しくは、91ページをご覧ください。
情報	ソングが選ばれているときは、ソング容量やバンク数の合計、曲名、作曲者などを表示します。表示される内容はソングによって異なります。 オーディオファイルが選ばれているときは、オーディオファイルの容量と再生時間を表示します。 USBフラッシュメモリーが選ばれているときは、空き容量(残量)を表示します。

## 文字を入力する

ミュージックデータレコーダー画面やオーディオ画面で[名前変更]や[検索]を押したときなどに、文字を入力する方法を説明します。

- 1 画面内の[◀]/[▶]またはパネル上の[DATA CONTROL]ダイヤルを使って、文字を入力したい位置にカーソルを移動します。



- 2 画面右側で、入力する文字の種類を選びます。

### ■ 言語設定(13ページ)が日本語の場合

- abc: (全角/半角)アルファベット、数字
- かな漢: (全角)ひらがな、漢字変換
- カナ: (全角/半角)カタカナ
- 記号: (全角/半角)記号

### ■ 言語設定(13ページ)がENGLISH(英語)の場合

文字の種類は選択できません。画面左下にある[SYMBOL](または[abc])を押すと、半角記号/半角アルファベット(と数字)を切り替えられます。

- 3 入力したい文字を押します。

ソングの場合は25文字(半角は50文字)、オーディオの場合は23文字(半角は46文字)まで入力できます。

日本語で、全角/半角を切り替えるには、画面左下にある[全角]または[半角]を押します。文字の種類を「かな漢」にしているときは、漢字変換ができます。

#### NOTE

XGソングのソング名は最大で23文字(半角は46文字)です。

### ■ 入力した文字を削除するには

削除する文字にカーソルを移動し、[削除]を押します。カーソル位置にある1文字だけが削除されます。

### ■ 漢字変換をするには

入力した文字列が反転表示されているときに[変換]を押します。[変換]を繰り返し押すと、次の候補が表示されます。[戻す]を押すと、漢字に変換された文字列がひらがなに戻ります。[確定]を押すか、次の文字を入力すると、漢字が確定します。

反転表示の範囲(文節)を変えるには、画面内の[◀]/[▶]またはパネル上の[DATA CONTROL]ダイヤルを使います。変換中の文字をすべて一度に消したいときは、[キャンセル]を押します。

### ■ アルファベットの大文字/小文字を切り替えるには

画面左下にある ⬆ (シフト)を押します。

## 4 名前を決めたら[名前変更](検索の場合は[検索])を押して確定します。

入力された名前が使用できない旨のメッセージが表示されることがあります。その場合は、別の名前を入力し直してください。名前の変更を中止する場合は[キャンセル]を押します。

### NOTE

ソングやオーディオファイルの表示は、記号→数字→アルファベット→カナ/かな→漢字/その他の記号の順序で並びます。ただし、先頭1文字目の半角\*(アスタリスク)はその対象になりません。

コンピューターでファイル名やフォルダー名を編集するときには、以下のファイル名やフォルダー名は使用しないでください。エレクトーンの動作が不安定になったり、ファイルやフォルダーが自動的に削除されたりします(xxには数字が入ります)。

SONG.NAM	ELS_SONG.NAM	TMP	XGSONGxxx.MID
MDR_xx.EVT	MDR_xx.MID	ELS_SONG.TMP	AUDIO_xxx.WAV
MDR_xx.Bxx	MDR_xxx.MID	MDR_xxx.TMP	
MDR_xx.Vxx	REG_xxx.B00	REG_xxx.TMP	
SONG_xxx	SONG_xxx.C02	TMP.E02	

## ソング/オーディオファイルをコピーする

同じUSBフラッシュメモリー内でも、異なるUSBフラッシュメモリー間でもコピーできます。また、ソングはフォルダーごとコピーすることもできますが、オーディオファイルはフォルダーごとのコピーはできません。

コピーしたいソングやオーディオファイルが入っているUSBフラッシュメモリーと、コピー先となるUSBフラッシュメモリーをあらかじめUSB TO DEVICE端子に接続しておいてください。

### ご注意

USBフラッシュメモリーはしっかりと奥まで差し込んでください。また操作の途中でUSBフラッシュメモリーを抜いたり、エレクトーンの電源を切ったりしないでください。データが壊れるおそれがあります。

### NOTE

- コピー先にXGソングがすでに120曲存在している場合、XGソングはコピーできません。またコピー先にフォルダーがすでに120個存在している場合、フォルダーはコピーできません。なお、コピー先がルート(最上階層)の場合は、ソング名やパス名が長いと、XGソング/フォルダー数が制限に達していなくても保存できない場合があります。
- コピーするフォルダーの中に、エレクトーンが扱えない形式のファイルが入っている場合、そのファイルはコピーされません。

## 1 コピーしたいソング、フォルダー、またはオーディオファイルを選びます。

ファイルの選び方は92ページをご覧ください。

## 2 ミュージックデータレコーダー画面の[ツール]タブで、[コピー]を押します。

コピー先の選択画面が表示されます。



### 3 コピーしたデータの保存先となるフォルダーやUSBフラッシュメモリーを選び、[実行]を押します。

[実行]ではなく、[キャンセル]を押すと、コピーせずに元の画面に戻ります。

コピー先のソングやフォルダー、オーディオファイルの名前は、元のソングやフォルダー、オーディオファイルと同じになります。もしコピー先に同じ名前がすでにある場合は、「SONG\_XXX」が「SONG\_YYY」(XXX、YYYはそれぞれ数字)のように、異なる名前で作成されます。XGソングの場合は、コピー先にある同名のXGソングを上書きするか確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、コピー先のXGソングにデータが上書きされます。

#### ご注意

コピー中にUSBフラッシュメモリーを抜いたり、エレクトーンの電源を切ったりしないでください。データが壊れるおそれがあります。

#### NOTE

- フォルダーをコピーする場合、コピー時間の目安が表示されます。実際のコピー時間はそれよりも長くなる場合がありますのでご注意ください。やむを得ず中断する場合は、[中断]を押してください。コピーが中断されるのは、実行中のフォルダーをコピーしたあとになります。中断後はフォルダーやソングがどこまでコピーされたかを確認してください。
- USBフラッシュメモリーごとコピーする場合、コピー先のフォルダー名は「#MEDIA」になります。
- 「階層が深すぎます」、「パス名が長すぎます」などのメッセージが表示されたら、コピー元フォルダーの階層を下げる、コピー先フォルダーの階層を上げる、フォルダー名やファイル名を短くするなどしてください。
- フォルダー内に正常に読み書きできないデータがある場合、コピーの途中で終了します。

#### プロテクトソングのコピー (移動)

プロテクトソング(93ページ)は、同一フォルダー内ではコピーできますが、別のUSBフラッシュメモリーや別のフォルダーにはコピーできません。コピー先として別のUSBフラッシュメモリーやフォルダーを指定すると「移動します。」というメッセージが表示され、[移動]を押すと、プロテクトオリジナルソング(🔒)とプロテクト編集ソング(🔓)と一緒に移動されます(元のフォルダーからはなくなります)。この場合、コピーではなく移動となります。

また、プロテクトのかかっているソングと、プロテクトのかかっていないソングの両方が混在しているフォルダーをコピーすると、プロテクトのかかっていないソングはコピーされますが、プロテクトのかかっているソングはコピーされず移動になります。

#### NOTE

プロテクトソングを同一フォルダー内にコピーした場合、コピー先のソングはプロテクト編集ソングになります。

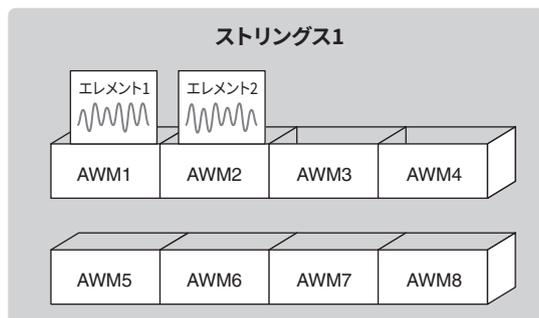
エレクトーンに内蔵されているボイスの音色や音量を変更して、オリジナルのボイスを作ることができます。この機能をボイスエディット機能といいます。まずは「ボイスの構成」を読んで、エレクトーンに入っているさまざまな楽器音がどのように作られているかを理解しましょう。ボイスの構成が理解できたら、実際のエディット(編集)作業に進みましょう。

## ボイスの構成

ボイスエディットを始める前に、エレクトーンに内蔵されている個々のボイスがどのように作られているか、詳しく見てみましょう。また、「搭載されている音源について」(39ページ)もご覧ください。

### AWMボイスの構成

AWMボイスは、生楽器の音をサンプリングして作られた素材(AWM音源)で作られています。しかし、1つのボイスが1つのサンプリング素材だけで構成されるわけではなく、各ボイスは、最大8つのサンプリング素材を重ね合わせて作られています。複数の素材を重ね合わせて1つのボイスを作ることで、広がりや深みを生み出しているのです。ボイスを構成する1つ1つのサンプリング素材を「エレメント」(構成要素)といいます。エレメントは、AWM1～AWM8の8つの箱に入っています。たとえば2つのエレメントから構成されるストリングス1は、下の図のようになっています。



空の箱(AWM3～8)に、別のボイスのエレメントを入れることもできます。たとえば、AWM3に、ブラス系のエレメントを入れて、お好みのトゥッツィを作るなど、複数のボイスのエレメントを組み合わせでの音作りが可能です。

### VAボイスの構成(ELS-03X、ELS-03XR、ELS-03XFのみ)

VAボイスは、生楽器の性質をシミュレートして作られています(VA音源)。VAボイスのボイスエディットでは、もとのボイスの音量や音質を変更したり、AWM音源で作られたエレメントを加えたりして、オリジナルのボイスを作ることができます。VAボイスは、リードボイス2のユーザーボタン(27ページ)から選べます。

## ボイスエディットの基本操作

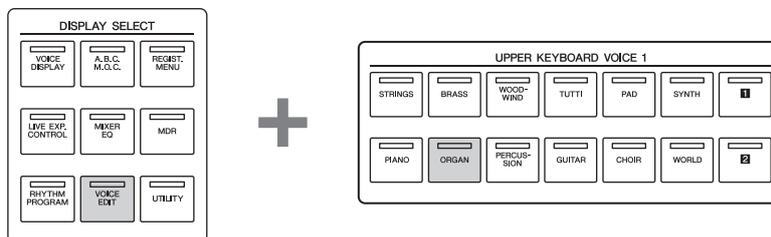
- ボイスボタンを押して、エディットするボイスを鍵盤に呼び出します。  
たとえば、「パイプオルガン 1」の音をエディットしたい場合は、いずれかのボイスセクションの[ORGAN]ボタンで「パイプオルガン 1」を選んでおきます。  
エディットするボイス以外のボイスセクションは、スライダーを使って音量を下げておきます(48ページ)。



### NOTE

- ・スーパーアーティキュレーションボイス(ボイス名が「S-」で始まるボイス)はエディットできません。
- ・(ELS-03X、ELS-03XR、ELS-03XFのみ) VAボイスは、リードボイス2のユーザーボタン(27ページ)から選べます。

- DISPLAY SELECT [VOICE EDIT]ボタンを押したまま、エディット対象のボイスのボイスボタンを押します。  
[VOICE EDIT]ボタンを押している間、「エディットするボイスを選んでください」と表示されます。この間に、ボイスボタンを押します。



- ボイスエディット画面が表示されたら、[AWM]タブ、[レイヤー 1]タブ、[レイヤー 2]タブ、[VA]タブでエディットします。  
エディット内容の詳細は、AWMボイスは117ページ、VAボイスは121ページをご覧ください。

### ボイスエディット画面



### NOTE

- ・エディットを中止するには、DISPLAY SELECT [VOICE EDIT]ボタンを押します。
- ・(ELS-03X、ELS-03XR、ELS-03XFのみ) [VA]タブは、VAボイスが選ばれている場合だけ選べます。

- 4 [保存]タブを選び、保存ページを表示させます。
- 5 保存先としたいユーザーボイスナンバー (ユーザー 1 ~ 80)またはVAカスタムボイスナンバー (V-カスタム 1 ~ 6)を押します。

AWMボイスはユーザーボイスとして80個まで、VAボイスはVAカスタムボイスとして6個まで保存できます。ボイスナンバーを押すと、確認のメッセージが表示されます。

#### AWMボイスの場合



#### VAボイスの場合



- 6 [保存]または[名前変更]を押してエディットしたボイスを保存します。  
[名前変更]を選んだ場合は、名前を付けて保存します。文字の入力のしかたは、MDRでの方法(111ページ)と同じです。ただし、入力できるのは最大半角16文字です。保存が終わると、「保存しました」と表示されます。変更したボイス名は、ボイスディスプレイまたはボイスメニュー画面で確認できます。

#### ご注意

エディットしたボイスを保存すると、そのユーザーボイスナンバーまたはVAカスタムボイスナンバーに入っていたボイスは、上書きされて消えてしまいます。大切なデータが失われないよう、よくご確認ください。

- 7 パネル上の[VOICE EDIT]ボタンを押して、ボイスエディットを終了します。  
保存されていないエディット済みのボイスがある場合は、保存せずに終了してよいか確認を求めるメッセージが現れます。保存しない場合は[終了]、エディットを続ける場合は[キャンセル]を押します。
- 8 エディットしたボイス(ユーザーボイス)は、ユーザーボタンから呼び出せます。  
詳しくは、27ページをご覧ください。

## AWMボイスのエディット

AWMボイスのエディットは、ボイスエディット画面の[AWM]タブと[レイヤー 1]、[レイヤー 2]タブで行います。[AWM]タブはボイス全体の音質を調整するためのページで、[レイヤー 1]と[レイヤー 2]タブはボイスを構成する各エレメントを細かくエディットするためのページです。

### [AWM]タブ

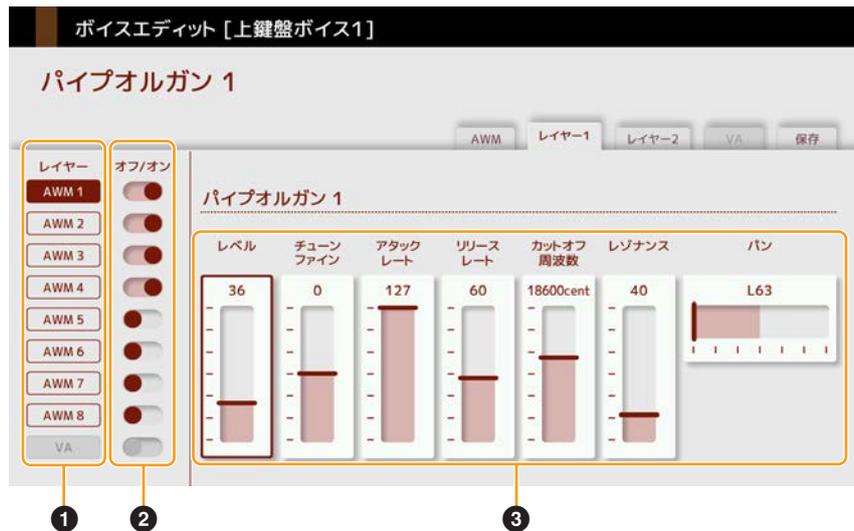


①	エレメントオン/オフ	AWM音源の8つのエレメントとVA音源を表しています。AWM1～8それぞれのオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えます。AWMボイスの選択中は、VAはオンにできません。
②	ボイス	エディット中のエレメントが表示されます。上の画面の例では、AWM1～4に「パイプオルガン 1」のエレメント1～4がそれぞれ入っていて、AWM5以降にはボイスが割り当てられていません。別のボイスで使われているエレメントを呼び出して、現在エディットしているエレメントと差し替えることもできます。ボイス、エレメントの各ボタンを押すと、ボイス選択画面またはエレメント選択画面が表示されるので、その中から使用したいものを選び、[閉じる]を押します。ボイスを変更すると、対応するエレメントは変更後のボイスが持っている先頭のエレメント(通常はエレメント1)に自動的に変更されます。
	エレメント	
③	EQロー周波数	低い周波数の音量を変化させます。周波数スライダーでは、音量変化させたい周波数を32 Hz～2.0 kHzの範囲で設定します。ゲインスライダーでは、周波数スライダーで設定した周波数付近の信号量を、-12 dB～+12 dBの範囲で調節します(+6 dBでもとの音量の倍、-6 dBでもとの音量の半分になります)。
	EQローゲイン	
④	EQハイ周波数	高い周波数の音量を変化させます。周波数スライダーでは、音量変化させたい周波数を500 Hz～16.0 kHzの範囲で設定します。ゲインスライダーでは、周波数スライダーで設定した周波数付近の信号量を、-12 dB～+12 dBの範囲で調節します(+6 dBでもとの音量の倍、-6 dBでもとの音量の半分になります)。
	EQハイゲイン	

### EQ (イコライザー)

EQ (イコライザー)は、音をいくつかの周波数帯域に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ下げすることで、音質を補正します。もともとは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせて、音場環境を補正する(たとえば、低音が響きすぎる部屋では低い周波数の音を小さくする)ためのものでしたが、イコライザーを使って積極的な音作りをすることもできます。クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに、というように、曲の特長を引き出すのに欠かせないエフェクトです。

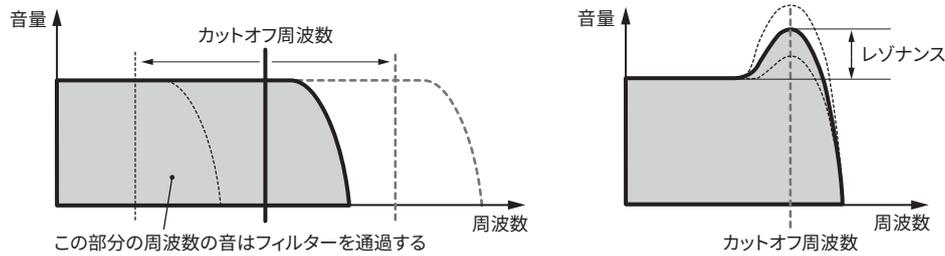
## [レイヤー 1]タブ



①	エレメント選択	エディットするエレメントを選びます。
②	エレメントオン/オフ	AWM音源の8つのエレメントとVA音源を表しています。AWM1～8それぞれのオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えます。AWMボイスの選択中は、VAはオンにできません。エディット中のエレメントだけをオンにしておく、エディット内容が確認しやすくなります。ただし、いくつかのエレメントをオフにすると、鍵域や弾く強さによっては音が出ないこともあります。
③	レベル	現在選択しているエレメントの出力レベルを設定します。 設定範囲: 0 ~ 127
	チューンファイン	現在選択しているエレメントのピッチ(音の高さ)を微調整します。 設定範囲: -64 ~ +63
	アタックレート	鍵盤を押さえたとき、0から最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。値が大きいほど、音の立ち上がりが速くなります。エレメントによっては、アタックレートの設定をしても効果がありません。 設定範囲: 0 ~ 127
	リリースレート	鍵盤から指を離れたあと、出力レベルが0になるまでの速さを設定します。値が大きいほど、音が消えるまでの時間が短くなります。 設定範囲: 1 ~ 127
	カットオフ周波数	フィルターのカットオフ周波数(119ページ)を設定します。 設定範囲: 9600 ~ 24000セント
	レゾナンス	カットオフ周波数付近の倍音(高調波)を強めて、クセのある音色にします。値を大きくするほど、倍音が強調されます。エレメントによっては、効果のかけにくいものがあります。 設定範囲: 16 ~ 140
	パン	ステレオ出力によるエレメントの左右の位置を設定します。 設定範囲: L64 ~ R63

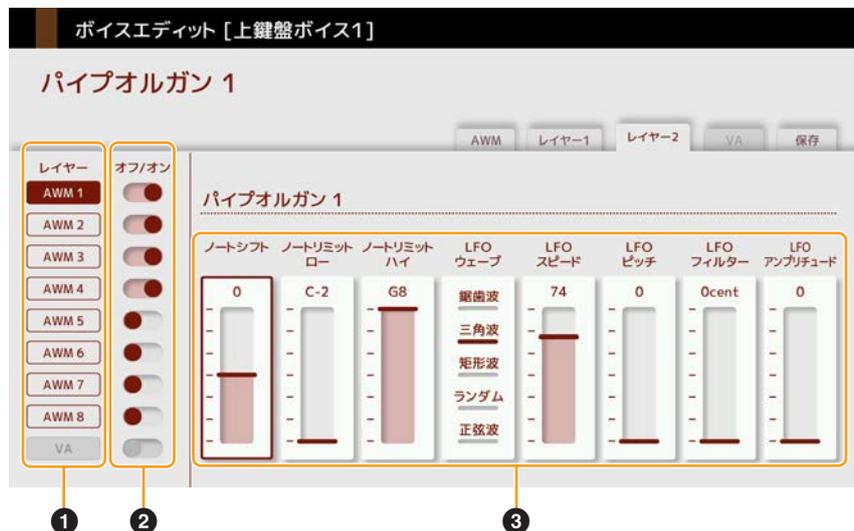
### フィルター (カットオフ周波数とレゾナンス)

フィルターとは、ある特定の周波数帯だけを通して、ほかの周波数の信号を出力させない機構です。このエレクトーンでは、低い周波数だけを通して、高い周波数は出力させないタイプのフィルター (ローパスフィルター) を採用しています。



どの周波数までを通してさせるかを決めるのがカットオフ周波数です。カットオフ周波数以下の信号は通過させ、それ以外の高周波はカットします。一般的には、カットオフ周波数を下げるほど、高音がたくさんカットされるので音色は暗くなります。また、カットオフ周波数付近の信号レベルを強める働きをレゾナンスといい、音にクセをつける効果があります。

## [レイヤー 2] タブ



①	エレメント選択	エディットするエレメントを選びます。
②	エレメントオン/オフ	AWM音源の8つのエレメントとVA音源を表しています。AWM1～8それぞれのオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えます。AWMボイスの選択中は、VAはオンにできません。エディット中のエレメントだけをオンにしておく、エディット内容が確認しやすくなります。ただし、いくつかのエレメントをオフにすると、鍵域や弾く強さによっては音が出ないこともあります。
③	ノートシフト	現在選択しているエレメントのピッチを、半音単位で移調します。 設定範囲: -64 ~ +63
	ノトリミット ハイ	エディット中のエレメントを発音させる音域を設定します。ここで設定した最低音(ロー)と最高音(ハイ)の間でのみ発音します。最高音(ハイ)を最低音(ロー)より低く設定することはできません。エレメントによっては、設定したとおりにノトリミットの効果がかけられないものもあります。 設定範囲: C-2 ~ G8
	ノトリミット ロー	
	LFOウェーブ	LFOから発振される出力波形(ウェーブ)を選択します。120ページ「LFO」の説明をご覧ください。
	LFOスピード	LFOから発振される信号の速さを設定します。値が大きいほど、スピードが上がります。 設定範囲: 2 ~ 93
	LFOピッチ	LFOでピッチを周期的に変化させます。値が大きいほど、ピッチの変化幅が大きくなります。値を0にするとピッチは変化しません。 設定範囲: 0 ~ 400

③	LFOフィルター	LFOでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させます。値が大きいほど、変化幅が大きくなります。値を0にすると周波数は変化しません。 設定範囲: 0 ~ 4800セント
	LFOアンプリチュード	LFOで音量を周期的に変化させます。値が大きいほど、音量の変化幅が大きくなります。値を0にすると音量は変化しません。 設定範囲: 0 ~ 128

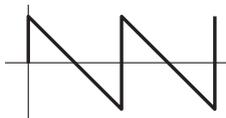
**NOTE**

上記LFOに関するパラメーターをエディットして作ったユーザーボイスは、ボイスコンディション画面の[コンディション3]タブ(34ページ)で、ビブラートを「プリセット」に設定して使用することをおすすめします。ビブラートを「ユーザー」に設定すると、ビブラートのデプスやスピードの影響で、LFOの効果がわかりにくくなる場合があります。

**LFO (ローフリクエンシーオシレーター)**

LFOは、低い周波数の信号を発生する発振器です。LFOから発振された低周波で、ピッチをふるわせてビブラート効果をかけたり、音質をふるわせてワウ効果をかけたり、音量を揺らしてトレモロ効果をかけたり、といった使い方ができます。発振する信号の波形としては以下の5種類が用意されています。いろいろな波形でどんな効果が得られるか、試してみてください。

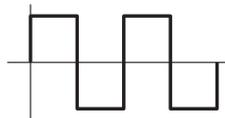
鋸歯波(saw)



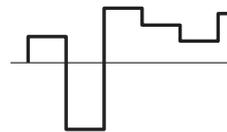
三角波(tri)



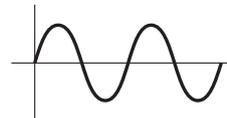
矩形波(squ)



ランダム(rnd)



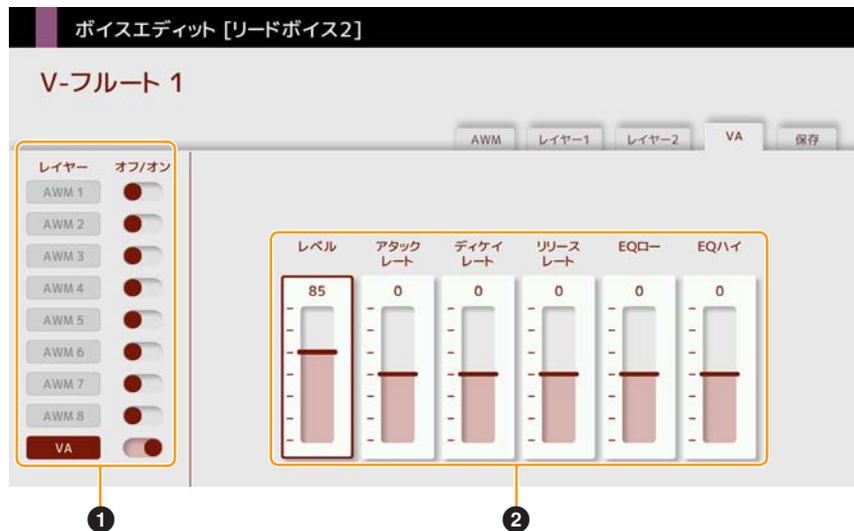
正弦波(sine)



## VAボイスのエディット(ELS-03X、ELS-03XR、ELS-03XFのみ)

VAボイスのエディットは、ボイスエディット画面の[VA]タブで行います。

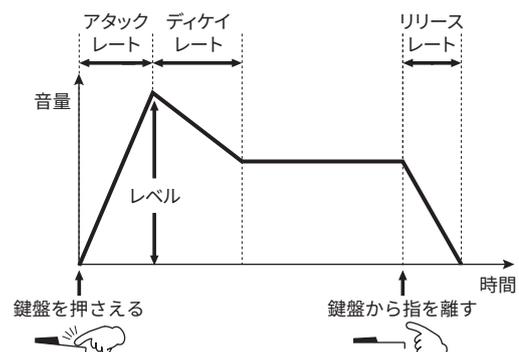
### [VA]タブ



①	エレメントオン/オフ	AWM音源の8つのエレメントとVA音源を表しています。それぞれのオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えます。VAボイスのエディットの場合、AWM1～8にはエレメントが入っていません。VAボイスにAWMエレメントを加えたボイスを作りたい場合は、[AWM]タブと[レイヤー 1]、[レイヤー 2]タブで重ねたいエレメントを設定します。詳しくは、AWMボイスのエディット(117ページ)をご覧ください。
②	レベル	出力レベルを設定します。 設定範囲: 0 ~ 127
	アタックレート	鍵盤を押さえたとき、0から最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。値を+(プラス)にすると音の立ち上がりが速くなり、-(マイナス)にすると音の立ち上がりが遅くなります。 設定範囲: -64 ~ +63
	ディケイレート	最大の出力レベルから(鍵盤を押さえている間、鳴り続ける)一定のレベルに達するまでの速さを設定します。 設定範囲: -64 ~ +63
	リリースレート	鍵盤から指を離したあと、出力レベルが0になるまでの速さを設定します。値を+(プラス)にすると音が消えるまでの時間が短くなり、-(マイナス)にすると音が消えるまでの時間が長くなります。 設定範囲: -64 ~ +63
	EQロー	音を構成する成分(周波数)のうち、低音部を強調したり(+), 抑えたり(-)します。 設定範囲: -64 ~ +63
	EQハイ	音を構成する成分(周波数)のうち、高音部を強調したり(+), 抑えたり(-)します。 設定範囲: -64 ~ +63

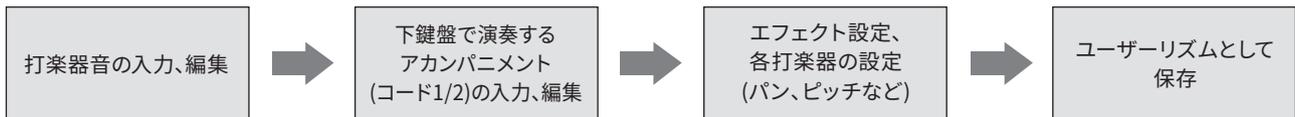
### エンベロープパラメーター

個々の楽器によって、鍵盤を押さえたときの音の立ち上がりかた、鍵盤を押さえている間の音量/音質の変化のしかた、鍵盤から指を離したあとの音の減衰のしかたなどは異なっています。その波形の特性をエンベロープといいます。上記②は、このエンベロープを変化させるためのパラメーターです。

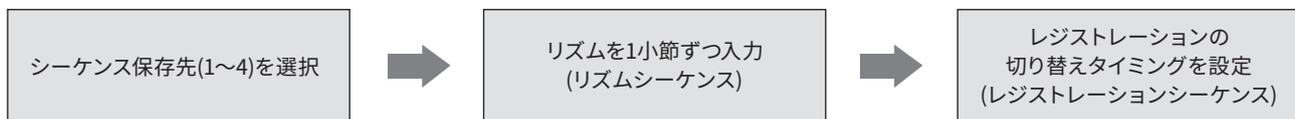


リズムプログラムには、リズムパターンプログラムとリズムシーケンスプログラムの2つの機能があります。リズムパターンプログラムでは、内蔵のリズムを編集したり、自分で打楽器音を入力したりして、オリジナルのリズムパターン(ユーザーリズム)を作り出せます。リズムシーケンスプログラムでは、内蔵のリズムやユーザーリズムを1小節ずつ組み合わせて、好みの順序でリズムを鳴らすように1曲分のデータをプログラムします。また、プログラムしたリズムシーケンスに合わせて、レジストレーションも自動で切り替わるように設定できます。

#### ■ リズムパターンプログラム(123～135ページ)



#### ■ リズムシーケンスプログラム(136～145ページ)



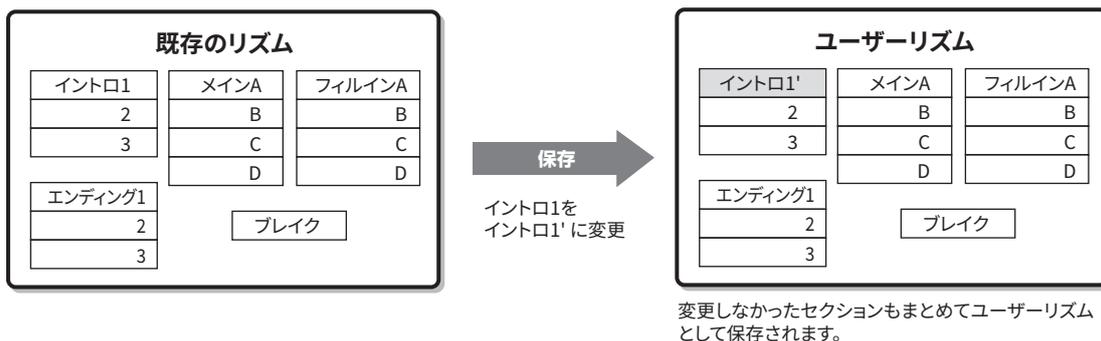
作ったリズムパターンやリズムシーケンスのデータは、レジストレーションなどと同様、ユニットとしてUSBフラッシュメモリーに保存できます。詳しくは、[98ページ](#)をご覧ください。USBフラッシュメモリーに保存したデータをエレクトーンに読み込む方法は、[101ページ](#)をご覧ください。

## オリジナルのリズムを作る(リズムパターンプログラム)

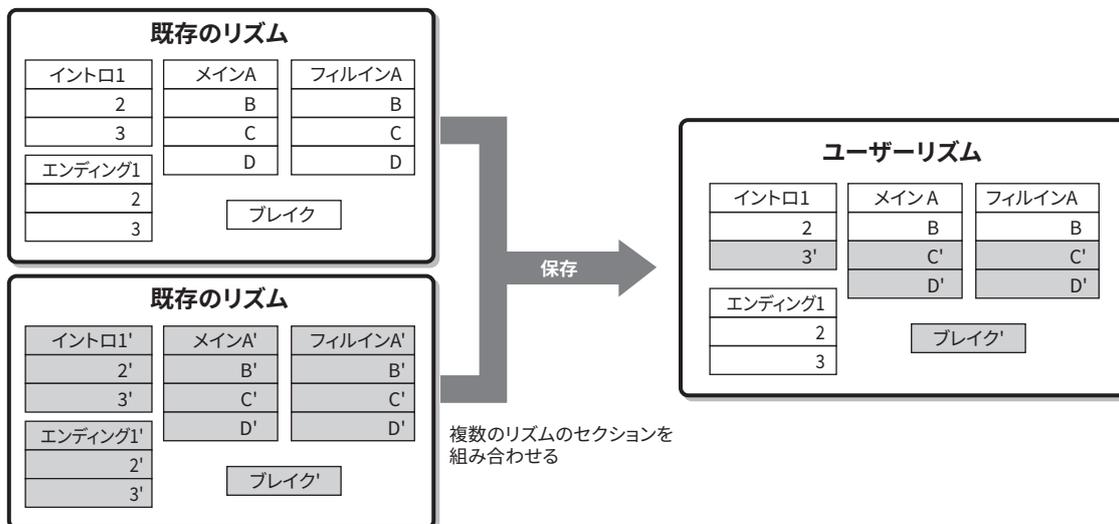
リズムパターンプログラムでは、上鍵盤と下鍵盤の各キーに割り当てられた打楽器音を使って、オリジナルのリズムを作ることができます。既存のリズムをもとに一部だけ変更して新しいリズムを作る方法と、何も入力されていない状態から打楽器音を1音ずつ入力してオリジナルのリズムを作り上げていく方法があります。作ったリズムは、48パターンまでユーザーリズムとして保存できます。

1つのリズムは、15種類のセクション(イントロ1～3、メインA～D、フィルインA～D、ブレイク、エンディング1～3)から構成されています。これらのセクション1つ1つについて、打楽器を入力したり消去したり、あるいは、ほかのリズムで使っているセクションをコピーして集めてきたり(アセンブリー)して、オリジナルのリズムを作ります。

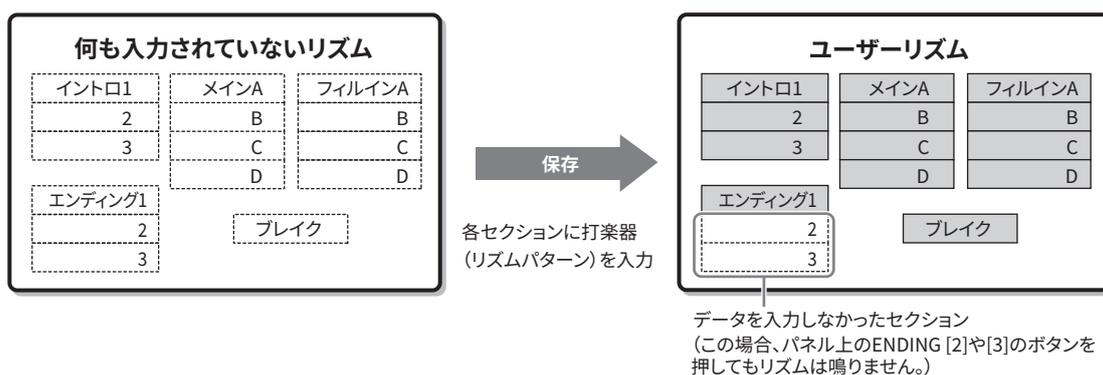
### ケース1: 既存のリズムから一部を変更して、ユーザーリズムを作る



### ケース2: 既存の複数のリズムからセクションを組み合わせて、ユーザーリズムを作る



### ケース3: まったく新しいユーザーリズムを作る



## リズムパターンプログラムの基本操作

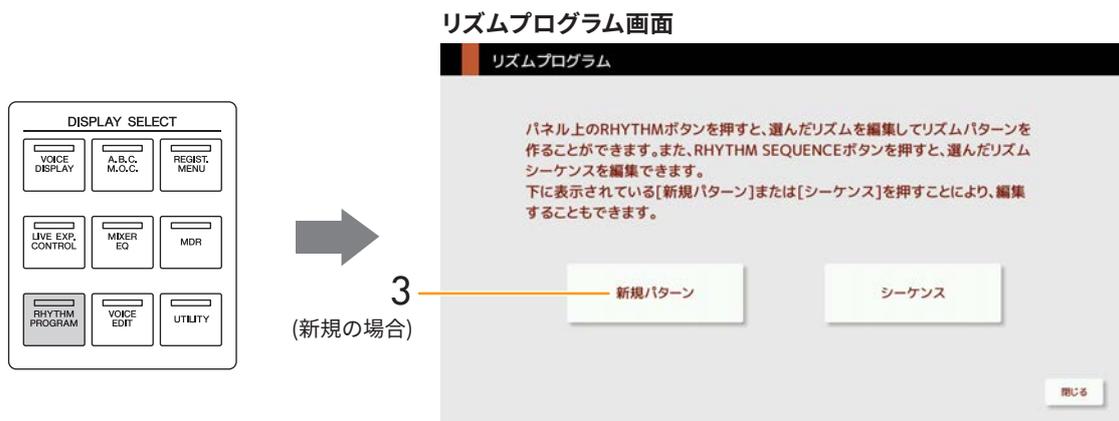
内蔵のリズムやすでに作成済みのユーザーリズムの中に、これから作りたいリズムパターンと似たものがある場合は、既存のリズムパターンをもとにしてプログラムを始めると効率的です。

### 1 既存のリズムを使う場合は、もとにするリズムを選びます。

#### NOTE

- リズム名の最後に「+」が付いているリズムは、それをもとにリズムを作ることはできません。また、アSEMBリー (125ページ)のコピー元にもできません。
- 既存のリズムを使ってリズムパターンを作ると、編集していないセクションもすべて保存されます。このため、意図せずメモリー残量(126ページ)が減ってしまうこともあります。メモリー容量を節約するためにも、演奏に使うつもりのないセクションは、手順4の画面で[パート消去]を押して、あらかじめ消去しておくことをおすすめします。

### 2 DISPLAY SELECT [RHYTHM PROGRAM]ボタンを押してリズムプログラム画面を表示させます。



### 3 既存のリズムを使う場合は、パネル上でもとにするリズムのリズムボタンを押します。新規に作る場合は、画面上で[新規パターン]を押します。

リズムパターンプログラム画面が表示されます。

### 4 [設定]タブで、リズムの基本設定をします。



セクション	リズムパターンを入力するセクションを選びます。セクションを選んだあと、パネル上のRHYTHM CONTROL [START]ボタンを押してリズムをスタートすると、選んだリズムを確認できます。リズムを鳴らしながらセクションを変更することもできます。
小節数	リズムパターンの長さ(小節数)を選びます。セクションにフィルインやブレイクを選んでいる場合は、自動的に1小節に設定され変更できません。

拍子	リズムの拍子を選びます。既存のリズムをもとにしてプログラムする場合、そのリズムの拍子とは異なる拍子を選ぶと、確認のメッセージが現れます。すべてのセクションのデータを消去してもよければ[消去]を選びます。[キャンセル]を押すと拍子は変更されません。
メトロノーム	メトロノームのオン/オフを切り替えます。メトロノームをオンにしてリズムを再生すると、拍に合わせてメトロノームが鳴ります。リアルタイム入力(129ページ)のときにオンにしておく便利です。
アセンブリー	<p>ほかのリズムから現在のプログラム中のリズムに、パートをコピーします。複数のリズムからセクションを組み合わせてユーザーリズムを作成する場合に便利です。アセンブリー画面で、コピー元のリズム、セクション、パートを選んでから、コピー先のセクションとパートを選びます。パーカッションパートやアカンパニメントパートのうち1パートだけをコピーしたり、すべてのパートをまとめてコピーしたりできます。[コピー]を押すと実行されます。</p>  <p>コピー元のリズムに現在作成中のリズムパターンを選ぶこともできます。たとえば、メインAをもとにしてメインBのリズムパターンを作るときは、メインAのリズムパターンを入力したあと、メインBにコピーしてから編集すると効率的です。 作成中のリズムパターンをコピー元として選ぶには、「ユーザーリズム」カテゴリーの5ページ目で[作成中のリズム]を押します。</p>
パート消去	<p>現在入力されているセクションのうち不要なパートを消去します。表示されたパートの中から、消去するパートを選びます。データが入っていないパートは選べません。[ALL]を選ぶと、選択されているセクションのすべてのデータが消去されます。演奏に使うつもりのないセクションは、セクション全体を消去してメモリー残量(126ページ)を確保しましょう。 確認のメッセージが表示されたら、[消去]を押して実行します。[キャンセル]を押すと消去せずにもとの画面に戻ります。</p> <p><b>NOTE</b> ベースを消去すると、A.B.C.機能(64ページ)を使ったときに、ベースパートが鳴らなくなります。</p>

## 5 [入力]タブで、打楽器パート(メインドラム、アドドラム)を入力します。

ステップ入力とリアルタイム入力の2つの方法があります。作りたいリズムの種類や好みによって、入力方法を選びます。2つの方法を、パートごとに使い分けながら1つのリズムを作ることもできます。ステップ入力の基本ビートをプログラムし、リアルタイム入力力でアクセントや装飾音を付けるとよいでしょう。

- **ステップ入力:**「何小節目の何拍目に」「どの打楽器が」「どのくらいの音量で鳴る」という情報を、打楽器音を1つ1つ入力していくことで、リズムパターンを作る方法です。バスドラムのように1小節の中で決まった位置と音量で使用される打楽器音をプログラムする場合や、正確さが要求される場合に適しています。入力方法は、127ページをご覧ください。
- **リアルタイム入力:** 鍵盤で弾いた打楽器音そのままデータとして入力され、前に入力した音を聞きながら、新しいパートを次々と重ねていくことで、リズムパターンを作る方法です。実際にパーカッションを演奏することがプログラムすることになるので、フィーリングをそのまま表現できます。入力方法は、129ページをご覧ください。

### NOTE

ここで選べる打楽器音には、「Revo Drums (レボドラムス)」と呼ばれる音源技術が使われているものがあります。同じ打楽器を連続して鳴らす場合に、異なる波形を発音させることで、本物のドラムのような自然な音を再現できます。選べる打楽器音や効果音の詳細は、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「リズムパターンプログラム キットリスト」をご確認ください。

## 6 [入力]タブで、リズムパート(コード1、コード2)を入力します。

アカンパニメントのうち、リズムパート(コード1、コード2)は、打楽器パートと同様、自分で入力してオリジナルのバックギングパターンを作れます。入力方法は、打楽器パートと同じです。ステップ入力については127ページを、リアルタイム入力については129ページをご覧ください。ただし、手順2では、[コード1]または[コード2]を選んでください。また、鍵盤のどのキーを押してもCの和音(ドミソ)が鳴ります。

### NOTE

その他のパート(パッド、フレーズ1、フレーズ2)は入力できませんが、パートごとにボイスを変更することはできます。[ボイス/エフェクト]タブでボイスを変更します。133ページをご覧ください。

## 7 [ボイス/エフェクト]タブでパートごとの音量やエフェクトなどを設定します。

詳しくは、133ページをご覧ください。

## 8 [ドラムセットアップ]タブで打楽器ごとの音量やピッチなどを設定します。

詳しくは、134ページをご覧ください。

## 9 データの保存前にリズムパターンの内容を確認します。

作成したリズムパターンは、15種類のセクションをまとめて、1つのリズムとして保存します。保存する前に、保存したいセクションすべてに希望のデータが入っているかどうかを確認してください。

例: メインAとメインBのリズムパターンをユーザーリズムとして保存する場合

[設定]タブ(124ページ)で、セクションとしてメインAを選んで、リズムの[START]ボタンを押します。メインAのリズムが再生されるので、保存したいデータであることを確認してください。続けて、メインBについても再生して確認します。保存したいデータが入っていなかった場合は、[アSEMBリー]で呼び出してください。

また、残りのセクション(ここではメインAとメインB以外の全セクション)も確認することをおすすめします。保存しなくてもよいセクションにデータが入っていた場合は、消去してデータ容量を減らすとよいでしょう。[設定]タブの[パート消去]で不要なセクションを消去できます。

## 10 [保存]タブで、データを保存します。

作成したリズムパターンは、ユーザーリズムとして48個まで保存できます。保存先としたいユーザーリズム番号を選び、確認のメッセージが表示されたら、[保存]を押します。[キャンセル]を押すとデータは保存されません。



### NOTE

メモリー残量が足りないと、その旨のメッセージが表示され、データを保存できません。15種類のセクションすべてのデータを確認し、不要なデータや必要度の低い打楽器音のデータを消去してから再度試してください。セクションのデータの消去は、[設定]タブの[パート消去]で行います(125ページ)。残量不足の予防のために、データを入力するときにこの[保存]タブで、こまめにメモリー残量をチェックすることをおすすめします。

### ご注意

リズムパターンを保存したあとは、必ず手順11の方法でリズムパターンプログラムを終了してください。リズムパターンプログラムを終了せずに電源を切ると、編集内容が失われます。

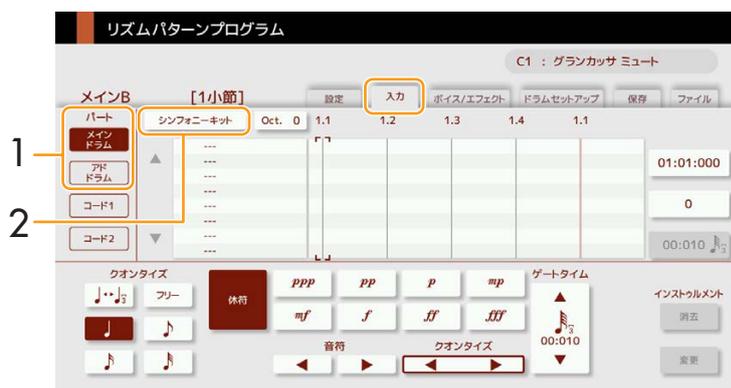
- 11 **DISPLAY SELECT [RHYTHM PROGRAM]ボタンを押して、リズムパターンプログラムを終了します。**  
保存されていないデータがある場合、保存せずに終了してもよいか確認を求めるメッセージが表示されます。保存せずに終了する場合は、[終了]を押します。保存する場合は、[キャンセル]を押して手順10の操作をします。
- 12 **リズムパターンプログラムで作ったユーザーリズムは、ユーザーボタンから呼び出せます。**  
詳しくは、59ページをご覧ください。

## 打楽器パートを1音ずつ入力する(ステップ入力)

この説明は、125ページ手順5に該当します。ステップ入力では、「何小節目の何拍目に」「どの打楽器が」「どのくらいの音量で鳴る」という情報を、打楽器音を1つ1つ入力していくことでリズムパターンを作ります。始める前に、スライダーを使って、RHYTHM以外の音量を下げておきましょう(48ページ)。鍵盤を押したときにリズムだけが鳴る状態にすることで、入力する音を確認しやすくなります。ステップ入力は、リズムパターンプログラム画面の[入力]タブで行います。

### 1 画面左側で、入力する打楽器パート(メインドラムまたはアドドラム)を選びます。

打楽器は、メインドラムまたはアドドラムのパートに入力します。通常は、主な打楽器はメインドラムに入力し、タンバリンなどの装飾音をアドドラムに入力します。



- 2 画面左上のキット名を押してキット選択画面を表示させ、入力したい打楽器のキット(セット)を選びます。ドラムキットとSFXキットの2つのカテゴリーから選べます。使いたいキットを選んだら、[閉じる]を押します。選んだキットは上鍵盤と下鍵盤に呼び出されます。それぞれのキットの詳細は、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「リズムパターンプログラム キットリスト」をご確認ください。

#### NOTE

キットは、メインドラムとアドドラムのそれぞれに1種類ずつ選べます。異なるキットの打楽器音を組み合わせるリズムを作りたい場合は、メインドラムとアドドラムにそれぞれ別のキットを選ぶことで、2種類のキットの打楽器が混ざったリズムを作成できます。

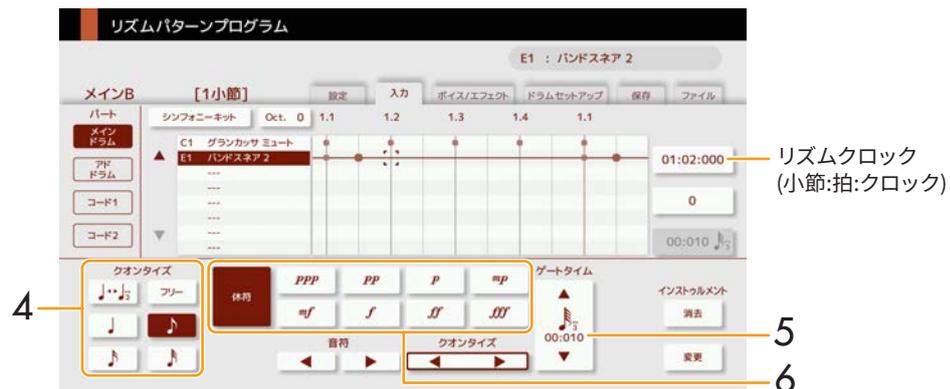
- 3 入力したい打楽器が割り当てられているキー(鍵盤)を押さえて、入力する打楽器を選びます。

キーを押さえると、画面右上にその打楽器名が表示され、入力できる状態になります。一部のキットでは、打楽器数が多いため通常の上下鍵盤だけでは鍵盤数が足りません。その場合、キット名の右側にある[Oct.0]を押して、鍵盤を-1～+3オクターブの範囲でシフトしてください。



## 4 入力したいリズムに適したクオンタイズを設定します。

クオンタイズについて詳しくは、131ページをご覧ください。



### NOTE

クオンタイズは、入力している中でも変更できます。

## 5 ホイッスルなどの持続音を入力する場合は、ゲートタイム(音符の長さ)を設定します。

打楽器パート(メインドラムとアドドラム)は、一部の打楽器を除き、ゲートタイムを設定する必要はありません。ゲートタイムの設定が必要な打楽器は、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「リズムパターンプログラム キットリスト」でご確認ください。

ゲートタイムは、実際に音が鳴っている時間です。たとえば、4分音符を、スタッカートで弾くことも、テヌートで弾くこともあります。そのような「鍵盤を押したときから離れたときまでの時間」がゲートタイムです。1拍は480クロックで構成されているので、4分音符をテヌートで入力する場合は450～470程度に、スタッカートで入力する場合は240前後に設定するとよいでしょう。

## 6 [f](フォルテ)などの強弱記号を押して、現在のリズムクロックの位置に、打楽器音を入力します。

入力したい音量の強弱記号を押すたびに、打楽器音が入力されていきます。[ppp](ピアニッシシモ)が一番小さい音、[fff](フォルテッシシモ)が一番大きい音で、8段階の音量で入力できます。入力された音の位置と強弱が画面上の●で示されます。リズムクロックも、現在選ばれているクオンタイズの長さ分だけ進みます。休符を入力するには、[休符]を押します。音は出ずにリズムクロックだけが進みます。

480クロックが1拍です。[設定]タブで設定した小節の長さ分の入力を終わると、先頭のクロック(01:01:000)に戻ります。

## 7 手順3～6を繰り返して、打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。

入力を間違えたときなど、データの編集や消去ができます。132ページをご覧ください。

リズムが完成したら、126ページの手順6に進みます。

## 鍵盤を弾いて打楽器パートを入力する(リアルタイム入力)

この説明は、125ページ手順5に該当します。リアルタイム入力では、メトロノームを鳴らしたり、すでに入力してあるリズムを鳴らしたりしながら、鍵盤を弾いて打楽器音を入力します。弾いた音そのままリズムとして入力されます。

リアルタイム入力は、リズムパターンプログラム画面の[入力]タブで行います。

### 1 画面左側で、入力する打楽器パート(メインドラムまたはアドドラム)を選びます。

通常は、主な打楽器はメインドラムに入力し、タンバリンなどの装飾音をアドドラムに入力します。



### 2 画面左上のキット名を押してキット選択画面を表示させ、入力したい打楽器のキット(セット)を選びます。

ドラムキットとSFXキットの2つのカテゴリーから選べます。使いたいキットを選んだら、[閉じる]を押します。選んだキットは上鍵盤と下鍵盤に呼び出されます。それぞれのキットの詳細は、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「リズムパターンプログラム キットリスト」をご確認ください。

#### NOTE

キットは、メインドラムとアドドラムのそれぞれに1種類ずつしか選べません。異なるキットの打楽器音を組み合わせるリズムを作りたい場合は、メインドラムとアドドラムにそれぞれ別のキットを選ぶことで、2種類のキットの打楽器が混ざったリズムを作成できます。

### 3 入力したい打楽器が割り当てられているキー(鍵盤)を押さえて、入力する打楽器を選びます。

キーを押さえると、画面右上にその打楽器名が表示され、入力できる状態になります。一部のキットでは、打楽器数が多いため通常の上下鍵盤だけでは鍵盤数が足りません。その場合、キット名の右側にある[Oct.0]を押して、鍵盤を-1～+3オクターブの範囲でシフトしてください。



#### 4 入力したいリズムに適したクオンタイズを設定します。

設定したクオンタイズによって、入力する音符のタイミングが自動的に補正されます。クオンタイズについて詳しくは、131ページをご覧ください。



#### 5 RHYTHM CONTROL [START]ボタンを押します。

既存のリズムをもとにする場合はリズムがスタートし、新規の場合はメトロノームがスタートします。また、画面右上に「リアルタイム入力」と表示され、鍵盤を押すとリズムが入力できる状態になります。テンポは、TEMPO[△]/[▽]ボタンで調節します。



#### 6 リズム(またはメトロノーム)に合わせて、入力したい打楽器音が割り当てられたキー (鍵盤)を押して打楽器を演奏します。

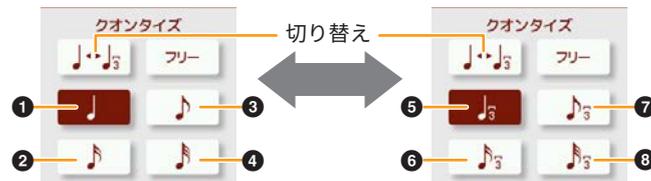
[設定]タブで選んだ小節数だけパターンが繰り返されます。

#### 7 手順3～6を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。

入力を間違えたときなど、データの編集や消去ができます。132ページをご覧ください。リズムが完成したら、126ページの手順6に進みます。

## クオンタイズについて

ステップ入力で打楽器音を入力する際の入力タイミング、またはリアルタイム入力でタイミングを補正する精度を、クオンタイズで設定します。9種類のクオンタイズ値が選べます。左上のボタンで表示を切り替えます。

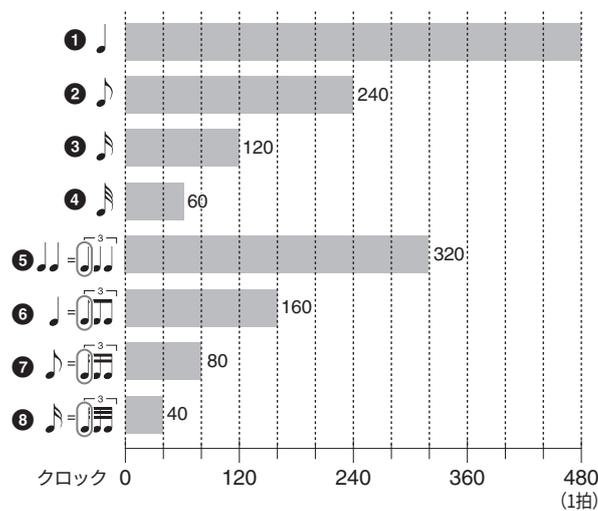


### • ステップ入力の場合

選択したクオンタイズで、打楽器音を入力できます。[入力]タブのクロック表示には、クオンタイズに応じた数字が表示されます。

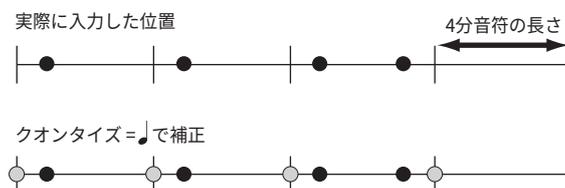
「フリー」に設定すると、1クロック(1/480拍)ずつタイミングが移動できます。

各クオンタイズで移動できるタイミング



### • リアルタイム入力の場合

クオンタイズを選択すると、入力の際に鍵盤を弾くタイミングが少し前後にずれても、正しい位置に補正されて入力されます。ただし、クオンタイズを「フリー」に設定した場合は、補正機能は動きません。クオンタイズの設定は、入力する音符のうち、もっとも細かい音符に合わせます。



## 入力した音符を編集/消去する

入力済みのリズムの編集は、リズムパターンプログラム画面の[入力]タブで行います。リズムをストップした状態で操作します。

### 1 [▲]/[▼]を使って編集したい打楽器のキー (鍵盤)を選びます。



### 2 画面下部の音符[◀]/[▶]を使って編集する音符を選びます。

### 3 以下のように編集します。

#### ■ 入力した音符の音量を変えるには

音量を変える音符を選んでから、画面右にある強弱表示を押します。[DATA CONTROL]ダイヤルを回して、強弱を0～127の範囲で音量を調節します。0にすると音は鳴りません。

また、画面下部にある強弱記号(*ppp*～*fff*)を使って、8段階で音量を変更することもできます。強弱記号を押すと、現在選ばれている音符の音量が変わります。

#### ■ 入力した音符の位置を移動するには

移動する音符を選んでから、画面右にあるクロック表示を押します。[DATA CONTROL]ダイヤルを回して、音符の位置をクロック単位で変更します。

#### ■ 入力した音符の長さ(ゲートタイム)を変更するには

ゲートタイムを変更する音符を選んでから、画面右にあるゲートタイム表示を押します。[DATA CONTROL]ダイヤルを回して、ゲートタイム(128ページ)を変更します。

#### ■ 入力した打楽器音を消去するには

特定の音符だけを消去するには、消去する音符を選んだ状態で[休符]を押します。

特定の打楽器をすべて消去するには、消去したい打楽器を選んでから、画面右下の[消去]を押します。表示された画面で[消去]を選ぶと、選んだ打楽器が消去されます。[すべて消去]を選ぶと、入力済みのすべての打楽器が消去されます。

#### NOTE

[消去]を押したまま、消去したい打楽器音が割り当てられているキーを押すことでも、その打楽器をすべて消去できます。

#### ■ 入力した打楽器音を別の打楽器音に変更するには

[変更]を押したまま置き換えたい打楽器音が割り当てられているキーを押します。画面から指を離れたときに、打楽器音が置き換わります。画面で選んだキーと打楽器名を確認しながら操作してください。

## ボリューム、エフェクトなどを設定する

この説明は、126ページ手順7に該当します。リズムパターンプログラム画面の[ボイス/エフェクト]タブでは、リズムパターンの各パートのボイスを変更したり、音量を調節したりできます。リバーブ、コーラス、バリエーションのエフェクトもかけられます。リバーブは音が響き渡るような効果で広がりや奥行き感を与え、コーラスは複数の音が同時になっているような効果で音に厚みを持たせます。バリエーションは、さまざまなエフェクトの中から好きなものを選んで使用できます。アンビエンスは部屋やホールといった空間の響きを再現し臨場感を加えます。また、キット名が「Ambi」から始まるキットは、アンビエンスデプス(下記の表参照)を変えて、遠くで鳴っているように感じさせたり近くで鳴っているように感じさせたりできます。鳴らしたいパートをオンにして、音を確認しながら設定しましょう。

### 1 画面左側で、設定する項目を選びます。



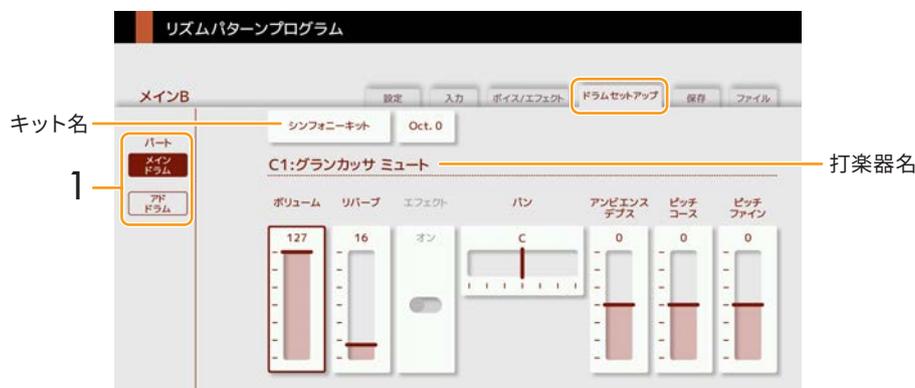
ボリューム	各パートをオン/オフします。また、各パートの音量を調節します。 設定範囲: 0 ~ 127
ボイス	各パートのボイスを変更します。[入力]タブでは、打楽器パート(メインドラムとアドドラム)、リズムックパート(コード1とコード2)は作成できますが、その他のパート(パッド、フレーズ1、フレーズ2)は作成できません。ここでは、パッド、フレーズ1、フレーズ2に関しても、既存のリズムで使われているものをコピーしてそのまま使うだけでなく、ボイスを変更できます。 <b>NOTE</b> ここで選べるボイスは、各ボイスセクションで選べるボイスとは異なります。
パン	各パートのパン(ステレオ出力の左右の位置)を設定します。 設定範囲: L64 ~ R63
リバーブ	各パートのリバーブ量を設定します。 設定範囲: 0 ~ 127
コーラス	コーラスタイプを選びます。また、各パートにコーラスエフェクトをかける量を設定します。ここで選べるエフェクトタイプについては、データリスト( <a href="https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/">https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/</a> )にある「コーラスタイプリスト」をご確認ください。 設定範囲: 0 ~ 127
バリエーション	バリエーションエフェクトのタイプを選びます。また、各パートにバリエーションエフェクトをかける量を設定します。ここで選べるエフェクトタイプについては、データリスト( <a href="https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/">https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/</a> )にある「バリエーションエフェクトタイプリスト」をご確認ください。 設定範囲: 0 ~ 127
アンビエンスデプス	「Ambi」で始まるキットにのみ設定できます。各パートの原音と残響音のバランスを調整します。数値を0に近づけるほどアタックが明瞭になり、楽器が近くで鳴っているように感じられます。数値を127に近づけるほど残響が豊かになり、楽器が遠くで鳴っているように感じられます。初期値は64で、標準的なバランスに設定されています。どのキットが該当するかについては、データリスト( <a href="https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/">https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/</a> )にある「リズムパターンプログラム キットリスト」をご確認ください。 設定範囲: 0 ~ 127

### 2 パートごとに好みの設定に変更します。

## 各打楽器の細かい設定をする(ドラムセットアップ)

この説明は、126ページ手順8に該当します。リズムパターンの各パート全体に関する設定(133ページ)に加えて、リズムパターンプログラム画面の[ドラムセットアップ]タブでは、それぞれの打楽器音について、ピッチを変更したり、パンやボリュームを変更したりできます。

### 1 画面左側で、設定する打楽器パート(メインドラムまたはアドドラム)を選びます。



### 2 設定を変更したい打楽器音が割り当てられているキー (鍵盤)を押し、画面に打楽器名を表示させます。

必要に応じて、キット名の右側にある[Oct.0]を押し、鍵盤を-1～+3オクターブの範囲でシフトしてください。キットを変更したい場合は、画面上部のキット名を押します。その場合、すでに入力されている打楽器音は、新しく選んだキットの音に置き換わります。

### 3 設定を変更します。

ボリューム	現在選ばれている打楽器のボリュームを設定します。 設定範囲: 0 ~ 127
リバーブ	現在選ばれている打楽器のリバーブ量を設定します。 設定範囲: 0 ~ 127
エフェクト	現在選ばれている打楽器に、エフェクトをかける(オン)/かけない(オフ)を切り替えます。
パン	現在選ばれている打楽器の、ステレオ出力による位置を設定します。 設定範囲: L64 ~ R63
アンビエンス デプス	「Ambi」で始まるキットに入っている打楽器のみ設定できます。現在選ばれている打楽器の原音と残響音のバランスを調整します。数値を-64に近づけるほどアタックが明瞭になり、楽器が近くで鳴っているように感じられます。数値を+63に近づけるほど残響が豊かになり、楽器が遠くで鳴っているように感じられます。どのキットが該当するかについては、データリスト( <a href="https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/">https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/</a> )にある「リズムパターンプログラム キットリスト」をご確認ください。 設定範囲: -64 ~ +63
ピッチコース	現在選ばれている打楽器のピッチを、100セント単位で設定します。 設定範囲: -64 ~ +63
ピッチファイン	現在選ばれている打楽器のピッチを、1セント単位で設定します。 設定範囲: -64 ~ +63

## ほかの楽器で作ったファイルを取り込んでリズムパターンとして使う

USBフラッシュメモリーに保存されたリズムパターンを読み込んで、ユーザーリズムとして使えます。エレクトーン用のデータだけでなく、ほかの楽器で作ったファイルも読み込むことができます。

### エレクトーンで読み込めるファイルの種類

このエレクトーンは、スタイルファイルフォーマットに対応しています。スタイルファイルフォーマット(SFF)とは、ヤマハの自動伴奏機能のノウハウを集大成した伴奏スタイルに関するフォーマットです。SFFに対応した楽器で作成したスタイル(リズム)は、以下の方法でエレクトーンに読み込むことができます。

\* SFF GE(ギターエディション)は読み込めません。



1 リズムパターンのファイルが入ったUSBフラッシュメモリーを、USB TO DEVICE端子に差し込みます。

2 [ファイル]タブで、読み込みたいファイルを選び、[読み込み]を押します。

USBフラッシュメモリーのリズムパターンが、リズムパターンプログラム画面に読み込まれます。ファイルの選び方は、MDRでソングやオーディオファイルを選ぶときと同じです。92ページをご覧ください。



3 必要に応じて、修正したり設定を変更したりしてから、保存してください。

124ページ手順4以降の必要な操作をして、データを保存します。保存したらユーザーリズムとして使えます。

## リズムを自動で切り替える(リズムシーケンスプログラム)

リズムシーケンスプログラムでは、内蔵のリズムやユーザーリズムを1小節ずつ組み合わせて、好みの順序でリズムを鳴らすように1曲分のデータ(リズムシーケンス)をプログラムします。また、プログラムしたリズムシーケンスに合わせて、レジストレーションも自動で切り替わるように設定できます(レジストレーションシーケンス)。まずはリズムシーケンスを作ってから、レジストレーションシーケンスをプログラムしましょう。

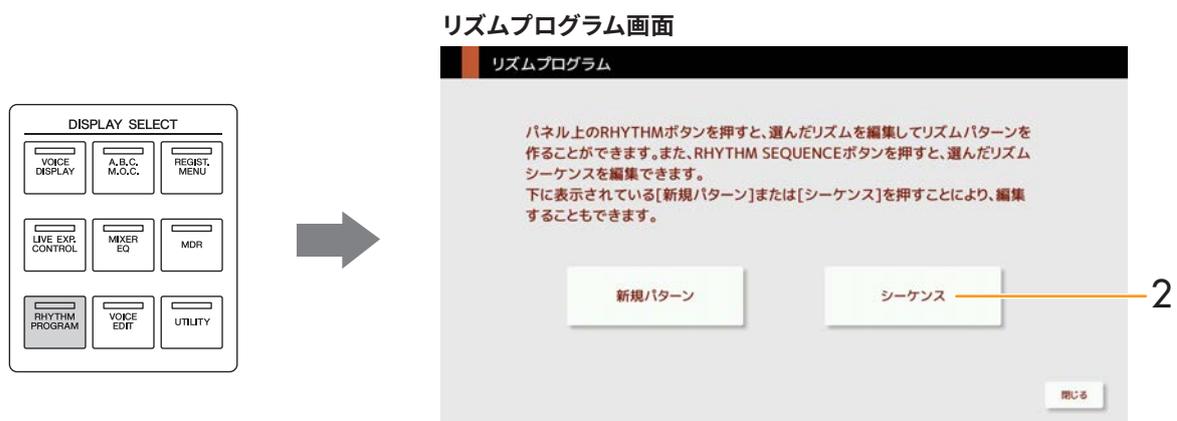
### リズムシーケンスを作る

リズムシーケンスプログラムを使うと、自分で作ったユーザーリズムや、エレクトーンに内蔵されているリズムを1小節ずつ自由に組み合わせて、完成されたリズム譜として1曲分のデータ(リズムシーケンス)を作ることができます。リズムシーケンスは、パネル上の4つのシーケンスボタンに、それぞれ140小節まで保存できます。複数のボタンに入ったデータを連続して再生することができるので、必要に応じてデータを分けておけば、次のような使い方ができます。

- 何曲かをメドレー形式で演奏する場合に、1曲ごとに別のシーケンスボタンにシーケンスデータを保存します。曲別に練習したいときに、目的の曲だけを再生できます。
- 1曲をいくつかの部分に分けて、イントロをシーケンス[1]ボタン、Aメロを[2]ボタン、サビを[3]ボタンなどと、それぞれ別のシーケンスボタンに保存しておきます。サビを練習したいときには[3]ボタンを再生すれば、すぐに目的の場所から演奏が始められます。

リズムシーケンスプログラムでは、何も入力されていない状態からリズムを1つずつ並べてシーケンスを作り上げていく方法と、すでに作ってあるシーケンスを編集してプログラムする方法があります。

#### 1 DISPLAY SELECT [RHYTHM PROGRAM]ボタンを押してリズムプログラム画面を表示させます。



#### 2 [シーケンス]を押してリズムシーケンスプログラム画面を表示させます。

パネル上のRHYTHM SEQUENCE [1]～[4]ボタンのいずれかを押ししてリズムシーケンスプログラム画面を表示させることもできます。

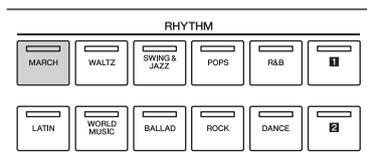
### 3 画面右上で[リズム]が選ばれていることを確認し、画面左側でシーケンス番号を選びます。

リズムシーケンスプログラム画面



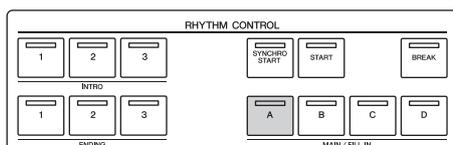
### 4 入力したいリズムを選びます。

パネル上のRHYTHMボタンを押してカテゴリーを選んだあと、画面上のリストから選びます。ユーザーリズムを選ぶ場合は、ユーザーボタン[1]または[2]を押します。



### 5 RHYTHM CONTROLボタンから入力したいセクションを選び、画面下部の[挿入]を押します。

MAIN/FILL IN [A] ~ [D]ボタン、INTRO [1] ~ [3]ボタン、ENDING [1] ~ [3]ボタン、[BREAK]ボタンのいずれかを押し、画面上部に入力するセクションが表示されていることを確認します。MAIN/FILL INボタンは押すたびに、セクションが切り替わります。ランプが点灯時はメインセクションが、点滅時はフィルインセクションが選ばれています。[挿入]を押すと、「パターン」欄に、選んだリズムのセクションが1小節だけ入力されます。それと同時に位置が1つ進み、次の小節を入力できる状態になります。エンディングを入力する場合は、エンディングパターンがすべて入力されます。たとえば、2小節のエンディングパターンの場合は、[挿入]を押すと2小節分入力されます。なお、エンディングを入力したあとの小節には、セクションを入力できません。



入力するセクション  
入力したセクション



入力したデータの削除など編集する方法は、138ページの「リズムシーケンスを編集する」をご覧ください。

**NOTE**

- イントロセクションを入力する場合、入力するセクションの小節数を画面上部で確認し、その小節数だけセットしてください。
- メインセクション再生中にENDING [1]ボタンを押すと、エンディング1が鳴る前に自動的に1小節フィルインが入りますが、シーケンスプログラムでエンディングを入力した場合、フィルインは入りません。
- 1つのシーケンスボタンには、140小節までのリズムを入力できます。

## 6 手順4～5を繰り返して、リズムを入力していきます。1つのシーケンス番号の入力が終わったら、必要に応じて、別のシーケンス番号にも入力しましょう。

画面下部のポジションボタンまたは[DATA CONTROL]ダイヤルを使って小節を選び、パネル上のRHYTHM CONTROL [START]ボタンを押すと、選ばれた小節からリズムシーケンスが再生されます。試聴しながら入力できます。再生をストップするには、もう一度[START]ボタンを押します。

## 7 必要に応じて、レジストレーションシーケンスもプログラムします。

操作方法は、139ページをご覧ください。

## 8 DISPLAY SELECT [RHYTHM PROGRAM]ボタンを押してリズムシーケンスプログラムを終了します。

**ご注意**

リズムシーケンスプログラムを終了せずに電源を切ると、入力したシーケンスデータは失われます。

## 9 シーケンスデータをUSBフラッシュメモリーに保存します。

シーケンスデータは、MDR機能を使って、レジストレーションなどのデータの一部としてUSBフラッシュメモリーに保存できます。詳しくは、98ページをご覧ください。保存したデータを読み込む場合は、リズムの再生を停止した状態で操作してください。リズムの再生中は読み込むことはできません。

## リズムシーケンスを編集する

入力したリズムの間に別のリズムを挿入したり、入力済みのリズムを削除したりできます。画面下部にあるポジションボタンを使って、編集する小節を選んでから操作します。[DATA CONTROL]ダイヤルを使って小節を選ぶこともできます。



ポジション	アイコン	説明
	⏪	選択位置を先頭の小節に戻します。
	◀	選択位置を1小節左に移動します。
	▶	選択位置を1小節右に移動します。
	⏩	選択位置を5小節右に移動します。

データ	セット	選択中の小節にあるリズムを別のリズムに置き換えます。[セット]を押すと、選択中の小節に選ばれているリズムが入力されます。ただし、エンディングパターンの途中にある小節を別のリズムに置き換えることはできません。
	挿入	初めてリズムを入力するときや、選択中の小節の前にリズムを挿入するときに使います。挿入する小節の次の小節を選びます。挿入するリズムを選んだあと、[挿入]を押します。挿入したリズムが表示され、それ以降のリズムが1小節ずつ右にずれます。ただし、エンディングパターンの途中に小節を挿入することはできません。 リズムシーケンスの限度である140小節を超えて、入力することはできません。挿入によって140を超える場合には、画面に「データがいっぱいです。」と表示され、挿入は実行できません。 <b>ご注意</b> シーケンスの途中にエンディングパターンを挿入すると、それ以降のシーケンスは自動的に削除されます。
	削除	選択中の小節にあるリズムを削除します。削除したいリズムのある小節を選び、[削除]を押します。エンディングパターンを選んで[削除]を押した場合は、エンディングパターン全体が削除されます。1小節だけ削除することはできません。
	全消去	入力されているリズムシーケンスのデータをすべて消去します。[全消去]を押すと、消去してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[消去]を押すと、すべてのデータが消去され、実行完了の旨のメッセージが表示されます。[キャンセル]を押すと、消去せずにもとの画面に戻ります。

## レジストレーションシーケンスを作る

レジストレーションシーケンスは、「何小節目のどのタイミングで、レジストレーションが何番に切り替わる」という情報をプログラムする機能で、リズムシーケンスの一部として保存されます。レジストレーションシーケンスのデータを作っておくと、リズムシーケンスを再生したときに、自動的にレジストレーションも切り替わります。また、レジストレーションシーケンスの中に次のユニットを読み込むネクストユニットをプログラムすることもできます。

### NOTE

リズムの再生中にレジストレーションを読み込むと、シーケンスデータやユーザーリズムは読み込まれません。レジストレーションは、リズムを停止してから読み込んでください。

## 1 リズムシーケンスを作ります(136ページ)。

USBフラッシュメモリーに保存済みのデータにレジストレーションシーケンスを追加する場合は、保存済みのデータを読み込んでおきます(101ページ)。

## 2 リズムシーケンスプログラム画面の右上で[レジスト]を選びます。



## 3 画面左側でシーケンス番号を選びます。

## 4 バンクを選び、入力したいレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押します。



## 5 手順4で選んだレジストレーションを呼び出すタイミング(小節/拍/クロック)を設定します。

「小節」、「拍」、「クロック」それぞれの[◀]/[▶]を使って設定します。[DATA CONTROL]ダイヤルを使って値を変更することもできます。レジストレーションを呼び出すには時間がかかるため、楽譜どおりのタイミングでは間に合わないことがあります。その場合、少し前のタイミングに設定すると、違和感なくレジストレーションが切り替わります。



### NOTE

1拍は96クロックです。クロック90に設定するには、拍を1つ進めておいて、クロックを逆に戻す([◀]を押す)と効率的です。たとえば、「4/3/90」に設定するには、「4/4/0」にしてから、クロックを「90」に戻します。

## 6 [挿入]を押して、手順4で選んだレジストレーションを入力します。

入力したレジストレーションは、「レジスト」欄に表示されます。最大140個入力できます。

複数のレジストレーションを同じ小節/拍/クロックに入力すると、最後に入力したレジストレーションが有効になります。



## 7 手順4～6を繰り返して、レジストレーションシーケンスを完成させます。1つのシーケンス番号の入力が終わったら、必要に応じて、別のシーケンス番号にも入力しましょう。

## 8 DISPLAY SELECT [RHYTHM PROGRAM]ボタンを押してリズムシーケンスプログラムを終了します。

### ご注意

リズムシーケンスプログラムを終了せずに電源を切ると、入力したシーケンスデータは失われます。

## 9 シーケンスデータをUSBフラッシュメモリーに保存します。

シーケンスデータは、MDR機能を使って、レジストレーションなどのデータの一部としてUSBフラッシュメモリーに保存できます。詳しくは、98ページをご覧ください。保存したデータを読み込む場合は、リズムの再生を停止した状態で操作してください。リズムの再生中は読み込むことはできません。



## ■ データを置き換える

入力済みのレジストレーションナンバーやネクストユニットを別のナンバーまたはネクストユニットに置き換えます。

### 1 ポジションボタンを使って、置き換え先のレジストレーションナンバーまたはネクストユニットを選びます。

[◀]は先頭のレジストレーションを選びます。[◀◀]は1つ前の、[▶]は1つ後ろのレジストレーションを選びます。[▶▶]は5つ後ろのレジストレーションを選びます。



### 2 レジストレーションナンバーを置き換える場合は、バンクを選び、置き換え元のレジストレーションメモリのナンバーボタンを押します。



### 3 [セット]を押します。

レジストレーションナンバーを置き換える場合は、データ[セット]を押します。ネクストユニットを置き換える場合はネクストユニット[セット]を押します。

## ■ データを削除する

### 1 ポジションボタンを使って、削除したいレジストレーションナンバーまたはネクストユニットを選びます。

[◀]は先頭のレジストレーションを選びます。[◀◀]は1つ前の、[▶]は1つ後ろのレジストレーションを選びます。[▶▶]は5つ後ろのレジストレーションを選びます。



## 2 [削除]を押します。

選ばれているレジストレーションナンバー、またはネクストユニットが削除されます。

入力されているレジストレーションシーケンスのデータをすべて削除する場合は、[全消去]を押します。消去してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[消去]を押すと、すべてのデータが消去され、実行完了の旨のメッセージが表示されます。[キャンセル]を押すと、消去せずにもとの画面に戻ります。

### ■ データを挿入する

#### 1 レジストレーションナンバーまたはネクストユニットを挿入する位置(小節/拍/クロック)を設定します。



#### 2 レジストレーションナンバーを挿入する場合は、バンクを選び、入力したいレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押します。



#### 3 [挿入]を押します。

レジストレーションナンバーを挿入する場合は、データ[挿入]を押します。ネクストユニットを挿入する場合は、ネクストユニット[挿入]を押します。

## リズムシーケンス/レジストレーションシーケンスをコピーする

リズムシーケンスとレジストレーションシーケンスは、別のシーケンスナンバーの内容をコピーしたり、追加したりできます。作成済みのシーケンスを活用することで、効率よくプログラムできます。コピーの場合は、データの入っていないシーケンスナンバーに、別のシーケンス番号の内容をコピーします。追加の場合は、選択中のシーケンスナンバーのシーケンスの最後に、別のシーケンスナンバーの内容を追加します。

### 1 画面左側でシーケンス番号を選びます。



### 2 [コピー]または[追加]を押して、コピー元または追加元となるシーケンス番号を選びます。

確認を求めるメッセージが表示されたら、[コピー]または[追加]を押して実行します。[キャンセル]を押すとコピー/追加をせずに、メッセージが閉じます。

#### NOTE

- データの入っているシーケンスナンバーにコピーすると、元々入っていたデータは消えます。
- コピー先の最後のセクションがエンディングの場合、シーケンスの追加をすると、コピー先の最後のセクションは自動的にメインAに変更され、その後にシーケンスが追加されます。

### 3 必要に応じて、シーケンスを編集します。

詳しくは、「リズムシーケンスを編集する」(138ページ)または「レジストレーションシーケンスを編集する」(141ページ)をご覧ください。

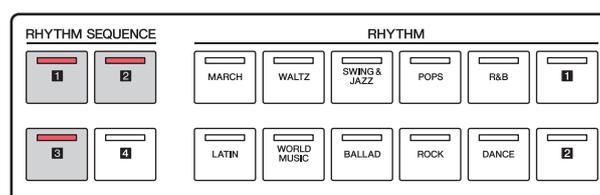
## リズムシーケンスを再生する

### 1 USBフラッシュメモリーに保存してあるデータを使う場合は、MDR機能を使ってデータを読み込みます。

詳しくは、101ページをご覧ください。

### 2 再生したいシーケンスデータの入っているRHYTHM SEQUENCE [1] ~ [4]ボタンを押して、ランプを点灯させます。

複数のボタンを押しても構いません。複数のボタンがオンになっている場合は、番号順に再生されます。



### 3 RHYTHM CONTROL [START]ボタンを押して、シーケンスの再生をスタートします。

RHYTHM CONTROL [SYNCHRO START]ボタンをオンにして、下鍵盤またはペダル鍵盤を弾いてスタートすることもできます。

オンになっているシーケンス番号順に、リズムが再生されます。レジストレーションシーケンスのデータも入っている場合は、リズムに合わせてレジストレーションが切り替わります。

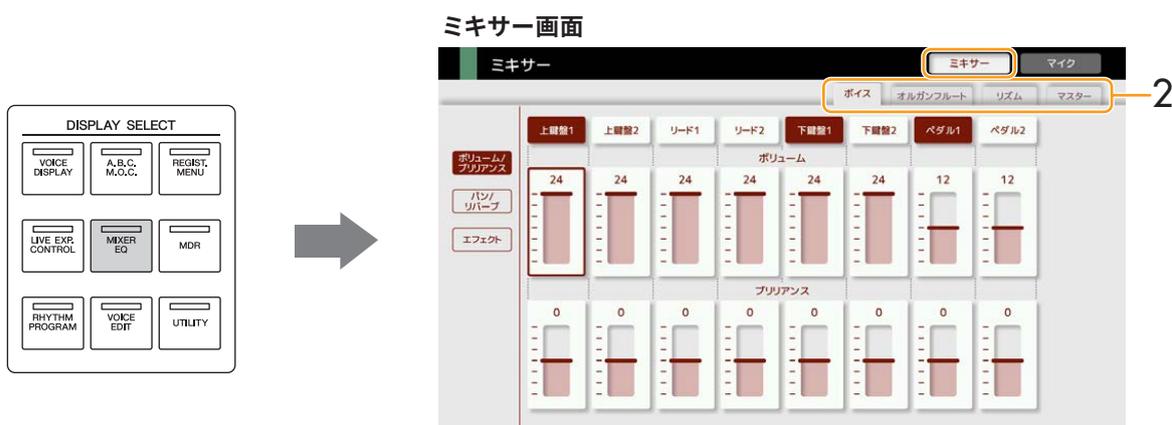
シーケンス再生中にRHYTHM SEQUENCEボタンを押すと、押されたボタンのシーケンスだけがキャンセルされます。ただし、再生中のシーケンスはキャンセルできません。また、再生が終わったシーケンスはボタンのランプが消えます。

プログラムされた小節数だけ再生すると、リズムは自動的に停止します。途中で停止したい場合は、RHYTHM CONTROL [START]ボタンを押します。

ミキサーとは、複数の音声信号をまとめて、音量バランスやステレオ定位、エフェクトのかかり具合などを調節する装置です。このエレクトーンにはミキサー機能が内蔵されているので、鍵盤パート間やリズムパートごとの音量バランスや音色の調節ができます。

### 1 DISPLAY SELECT [MIXER EQ]ボタンを押してミキサー画面を表示させます。

マイク画面が表示された場合は、画面右上の[ミキサー]を押して画面を切り替えます。次回[MIXER EQ]ボタンを押したときは、前回開いていた画面が表示されます。



### 2 バランス調節をしたいパートのタブを選び、各項目の値を調節します。

ボイス	各ボイスセクションの音色を調節します。詳しくは、 <a href="#">147ページ</a> をご覧ください。
オルガンフルート	オルガンフルートの上鍵盤と下鍵盤の音色を調節します。詳しくは、 <a href="#">147ページ</a> をご覧ください。
リズム	リズムを構成するパートの音色を調節します。詳しくは、 <a href="#">148ページ</a> をご覧ください。
マスター	パート間のバランス調整ではなくエレクトーン全体のサウンドを調整します。詳しくは、 <a href="#">148ページ</a> をご覧ください。

### 3 ミキサー画面での設定をレジストレーションメモリーに記録します([77ページ](#))。

[マスター]タブでの設定は、レジストレーションメモリーには記憶できません。MDR機能を使って、ソングのレジストレーションデータとしてUSBフラッシュメモリーに保存します([98ページ](#))。

## 各ボイスセクションのサウンドを調整する([ボイス]タブ)

各ボイスセクション間の音色のバランスを調整します。画面左側で設定項目を選んでから、値を調節します。画面上部で各ボイスセクションのオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えて、音がどう変化するかを確認しながら調節しましょう。



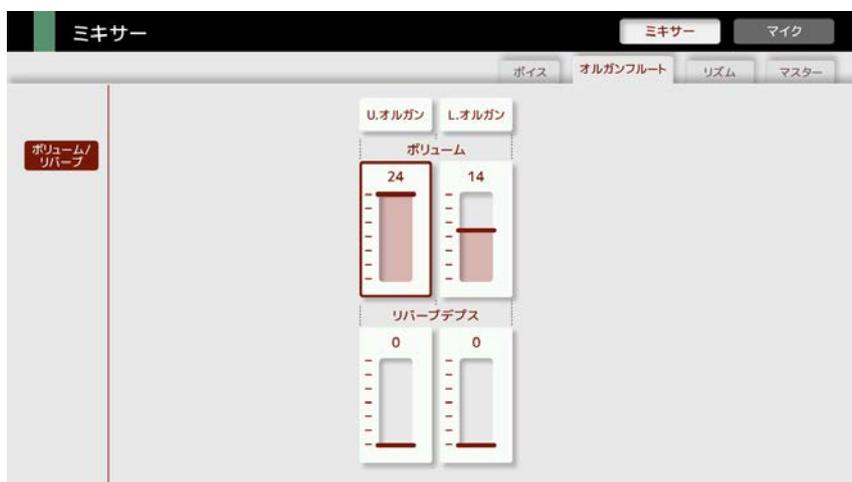
<b>ボリューム/ブリリアンス</b>	各ボイスセクションの音量とブリリアンス(明るさ)を調節します。
<b>パン/リバーブ</b>	各ボイスセクションのパン(ステレオ定位)とリバーブのかかり具合を調節します。
<b>エフェクト</b>	各ボイスセクションにかけるエフェクトを選んで、そのかかり具合を調節します。1つのボイスセクションに対し、2つのエフェクトを設定できます。ここで選べるエフェクトタイプについては、データリスト( <a href="https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/">https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/</a> )にある「エフェクトタイプリスト」をご確認ください。

### NOTE

ここでの設定は、ボイスコンディション画面(30ページ)での設定や、ライブエクスプレッションコントロール機能(53ページ)を使ってコントロールする設定と連動します。

## オルガンフルートのサウンドを調整する([オルガンフルート]タブ)

上鍵盤と下鍵盤のオルガンフルートの音量とリバーブのかかり具合を調節します。画面上部で上鍵盤または下鍵盤オルガンフルートのオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えて、音がどう変化するかを確認しながら調節しましょう。



### NOTE

- ここでの設定は、オルガンフルート画面(41ページ)での設定や、ライブエクスプレッションコントロール機能(53ページ)を使ってコントロールする設定と連動します。
- VCMオルガンを選んでいる場合は、上鍵盤と下鍵盤の設定は連動します。

## リズムのサウンドを調整する([リズム]タブ)

リズムのパーカッションパート(メインドラム、アドドラム)、アカンパニメントパート(コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2)、キーボードパーカッションの音量とリバーブのかかり具合を調節します。画面上部で各パートのオン(鳴らす)/オフ(鳴らさない)を切り替えて、音がどう変化するかを確認しながら調節しましょう。



### NOTE

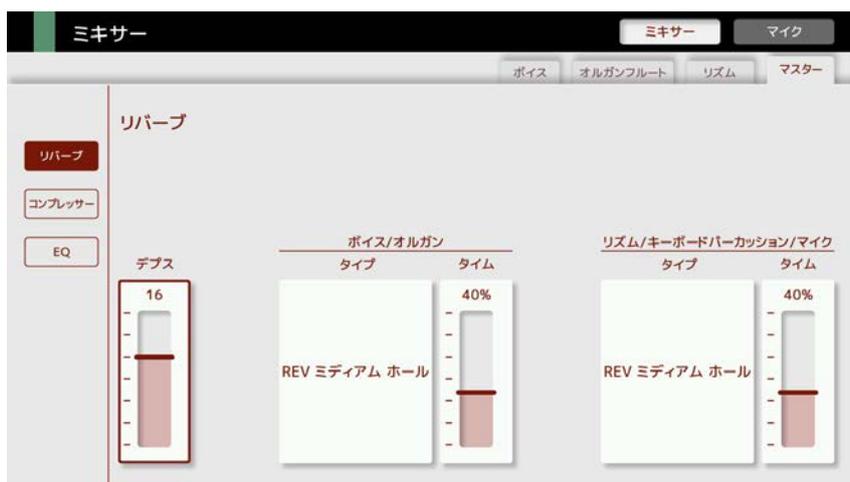
ここでの設定は、リズムコンディション画面(63ページ)での設定や、ライブエクスペッションコントロール機能(53ページ)を使ってコントロールする設定と連動します。

## 全体のサウンドを調整する([マスター]タブ)

[マスター]タブでは、エレクトーン全体のサウンドを調整します。画面左側で設定項目を選んでから、値を調節します。

### リバーブ

全体にかかるリバーブの調整をします。ここで選べるリバーブタイプについては、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)にある「リバーブタイプリスト」をご確認ください。



デプス	リバーブのかかり具合を調節します。
ボイス/オルガン	各ボイスセクションやオルガンボイスにかけるリバーブのタイプを選び、タイム(残響音の持続時間)を設定します。
リズム/キーボードパーカッション/マイク	リズム、キーボードパーカッション、マイクにかけるリバーブのタイプを選び、タイム(残響音の持続時間)を設定します。

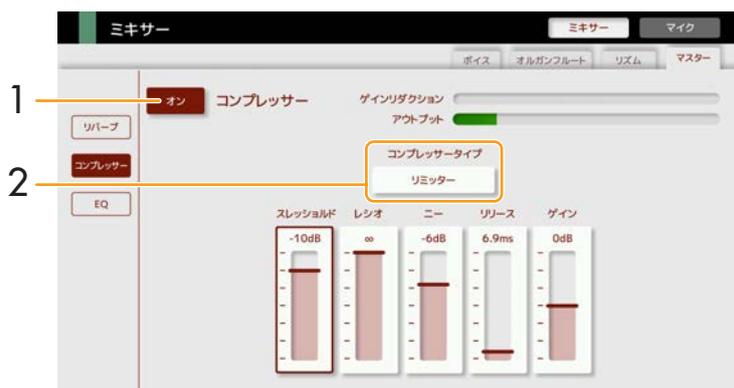
## コンプレッサー

コンプレッサーとは、あるレベル(スレッシュホールド)以上の音声信号の出力を圧縮して抑えるエフェクトです。ボーカル(マイク入力音声)サウンドなど強弱の差が激しい音声を補正したり、ギターのような減衰楽器のスレッシュホールドを意図的に低いレベルに設定することで、減衰するはずのギターサウンドを減衰させないサウンドに変えたりできます。また、ドラムセットのリズムパターンなどでアクセントの付いたサウンドを抑え、全体サウンドの底上げをすることで迫力あるサウンドを実現させるなど、さまざまなサウンド作りができるエフェクトです。

このエレクトーンでは、サウンド全体にかかるマスターコンプレッサーを5つのタイプから選べます。それをお好みに調整して使うこともできます。

### NOTE

- マスターコンプレッサーは、オーディオ再生音には効果がありません。
- エレクトーン全体の音量レベルやレジストレーションの設定によっては、音が割れたりひずんだりする場合があります。レジストレーションのボリューム(31、86ページ)やマスターコンプレッサーのゲイン(下記手順3)を調整してください。



1 コンプレッサーの効果をオンにします。

2 コンプレッサータイプを選びます。

- **リミッター**: 瞬間的に音量が大きくなることで生じる音割れやひずみを抑制する設定です。
- **ブライト**: 明るい音になる設定です。ポップスに適しています。
- **パワフル**: 迫力のある音になる設定です。ロックに適しています。
- **スムーズ**: 音量の変化を滑らかにし、抜けの良い音になる設定です。バラードに適しています。
- **パンチー**: パンチのある音になる設定です。ダンスミュージックに適しています。

3 必要に応じて、手順2で選んだマスターコンプレッサーを調整します。

設定を変更すると、コンプレッサータイプは「ユーザー」と表示されます。画面上部の「ゲインリダクション」の欄には、コンプレッサーによって圧縮された音量レベルが、「アウトプット」の欄には、実際に出力される音量レベルがリアルタイムで表示されます。

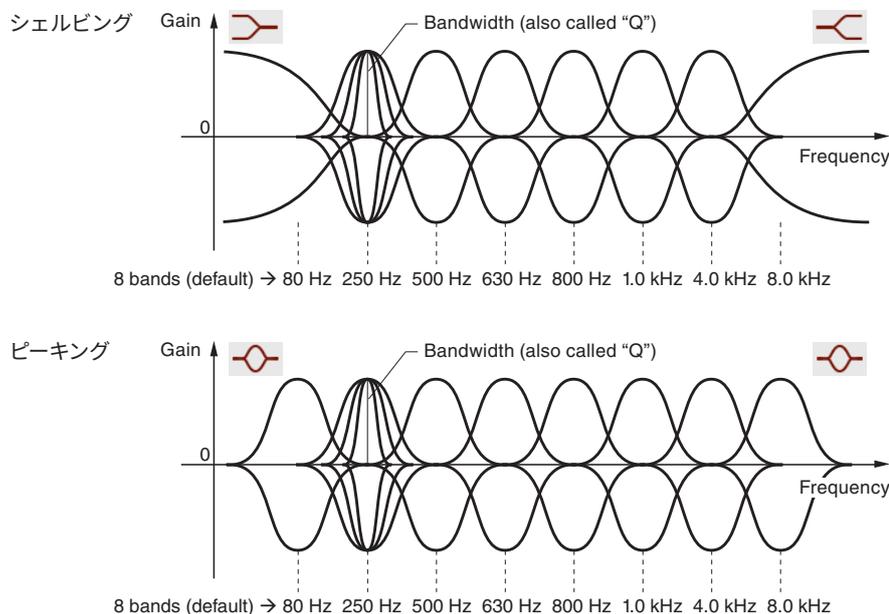
スレッシュホールド	音量がどのレベルになったら、コンプレッサーを機能させるかを設定します。
レシオ	スレッシュホールドから超過した音声をどれだけ圧縮するかを設定します。値が大きいほど圧縮率が高くなります。
ニー	スレッシュホールドに近づいたとき、どの程度緩やかにまたは急激に音声を圧縮するかを設定します。値が大きいほど急激に圧縮されます。
リリース	スレッシュホールドを下回り、圧縮が解除されて元の音量に戻るまでの時間を設定します。値が大きいほどゆっくりと音量が戻ります。
ゲイン	圧縮した音声をどのくらいのレベルで出力するかを設定します。

## EQ (イコライザー)

イコライザー (EQ)とは、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ/下げすることで、サウンドを補正する機能です。このエレクトーンでは、サウンド全体に対するEQ調節ができます。高性能の8バンドデジタルイコライザーが搭載されており、内蔵の6つのタイプから選べます。また、イコライザーの周波数帯域やゲインを編集することもできます。編集するとタイプ名は「ユーザー」になります。

### NOTE

マスター EQは、オーディオ再生音には効果がありません。



## 1 EQタイプを選びます。

- ・フラット: フラットなEQ設定です。各周波数のゲインは0 dBに設定されます。
- ・メロウ: 柔らかで聴き心地の良いEQ設定です。高音を少し抑えているので、優しい音になります。
- ・ブライツ: 高い周波数帯を強調したEQ設定です。明瞭な音になります。
- ・ラウドネス: 低い周波数帯と高い周波数帯を強調したEQ設定です。アップテンポの曲に合います。
- ・パワフル: すべての周波数帯を強調したEQ設定です。迫力のある音で、ライブシーンに適しています。
- ・レガシー: ELS-02シリーズの音響を再現するEQ設定です。ELS-02シリーズで制作したデータをそのまま演奏する場合に適しています。

画面上部の左右にあるスイッチで、ピーキングまたはシェルピングを選べます。各タイプの特徴については上図をご覧ください。



## 2 必要に応じて、中心周波数と各帯域の幅(Q)を調整します。

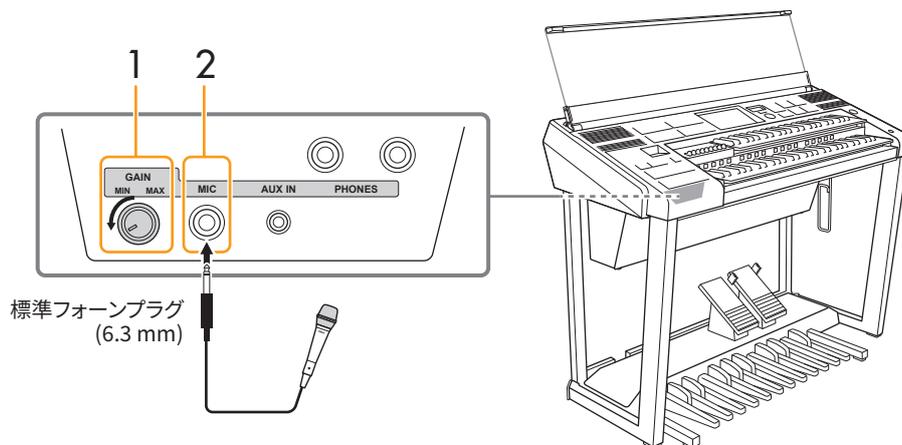
有効な周波数の幅は、帯域によって異なります。Qはピーキングの場合のみ調整でき、値を大きくするほど狭くなります。

## 3 各帯域のゲインを調整します。

MIC端子にマイクを接続すると、弾き語りやカラオケを楽しめます。マイクから入力された音声は、エレクトーン  
のスピーカーから鳴ります。また、歌声にさまざまなハーモニーを付けることもできます。  
マイクは、TRSプラグで接続できる、ダイナミックマイクをお使いください。

## マイクを接続する

- 1 エレクトーンの電源を入れる前に、GAINつまみを最小(MIN)の位置まで回します。

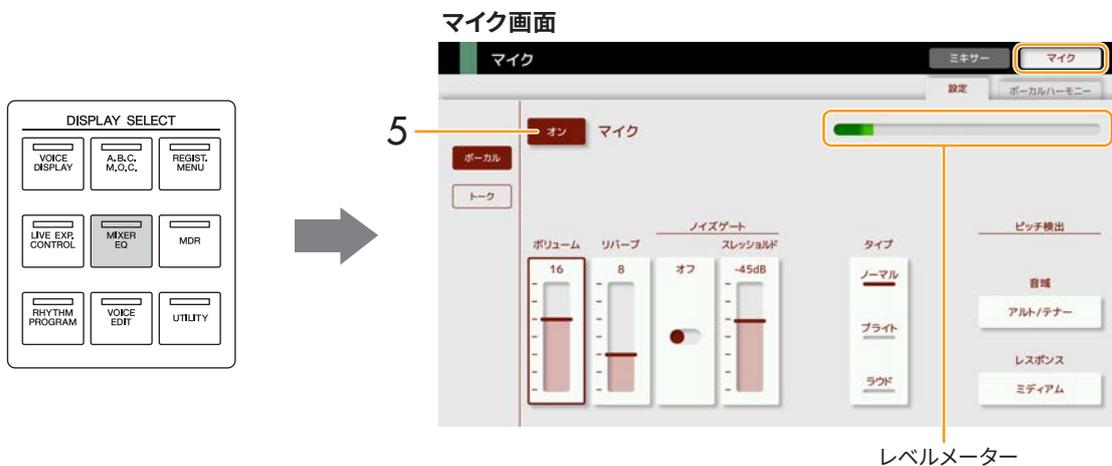


- 2 MIC端子にマイクを接続します。

- 3 エレクトーンの電源を入れます。

- 4 DISPLAY SELECT [MIXER EQ]ボタンを押して、マイク画面を表示させます。

ミキサー画面が表示された場合は、画面右上の[マイク]を押して画面を切り替えます。次回[MIXER EQ]ボタンを押したときは、前回開いていた画面が表示されます。



5 マイク画面内のマイクボタンをオンにします。

6 マイクに向かって声を出しながら、GAINつまみを回して入力音量を調整します。

画面上部にあるレベルメーターを見ながら調節してください。緑色から黄色の範囲内になるように調整します。赤くなった場合は、入力音量が大きすぎます。

## マイクを外すには

1 GAINつまみを最小(MIN)の位置まで回します。

2 MIC端子からマイクを外します。

### NOTE

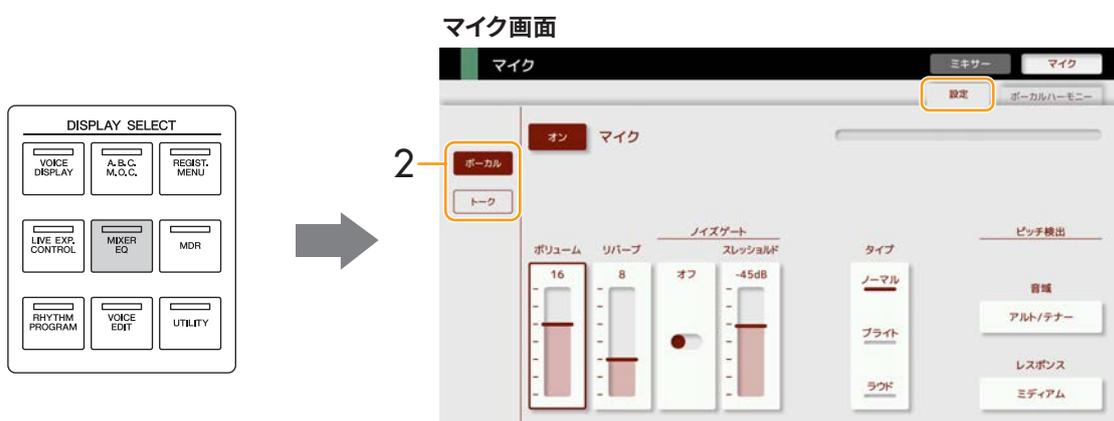
エレクトーンの電源を切る前にもGAINつまみを最小にしてください。

## マイクに関する設定をする

マイク入力音にかけるさまざまなエフェクト(効果)の設定をします。ボーカルがオンのとき(歌などのパフォーマンスをするとき)と、トークがオンのとき(歌と歌の合間に司会などするとき)、それぞれの場合について設定できます。

1 **DISPLAY SELECT [MIXER EQ]ボタンを押して、マイク画面を表示させます。**

ミキサー画面が表示された場合は、画面右上の[マイク]を押して画面を切り替えます。次回[MIXER EQ]ボタンを押したときは、前回開いていた画面が表示されます。



## 2 [設定]タブで、ボーカルまたはトークを選び、それぞれ設定します。

歌などのパフォーマンスをするときは[ボーカル]を、司会などするときには[トーク]を選びます。コンサートのときなど、必要なタイミングで設定をワンタッチで切り替えられます。

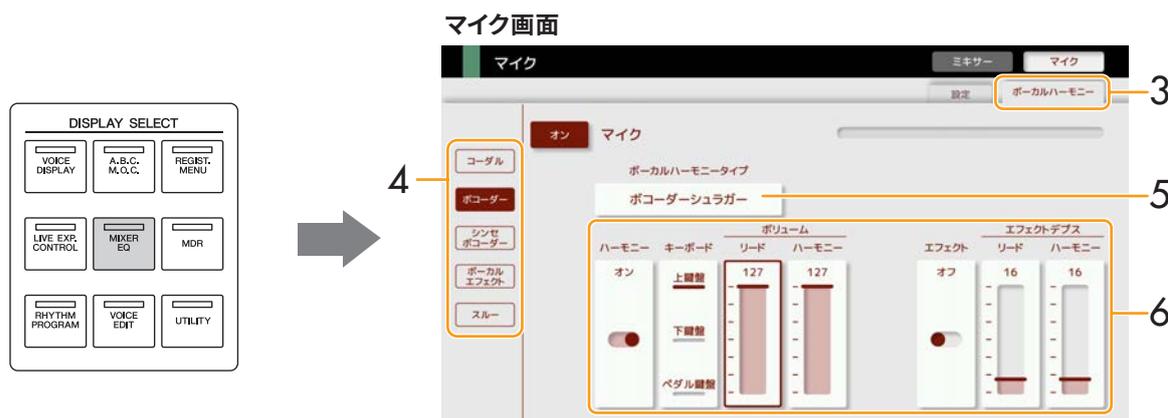


①	<b>マイクオン/オフ</b>	マイクからの音声入力をオン/オフします。 <b>NOTE</b> ここでの設定は、[ボーカルハーモニー]タブ(154ページ)での設定と連動します。	
②	<b>ボーカル/トーク切り替え</b>	歌うときなどパフォーマンス時にはボーカルをオンに、歌と歌の合間に司会をするなどのトーク時にはトークをオンに設定します。状況に応じて、ワンタッチでマイクの設定を切り替えることができます。 <b>NOTE</b> ライブエクスペリションコントロール(53ページ)により、フットスイッチにボーカル/トークを切り替える機能を割り当てることができます。	
③	<b>ボリューム</b>	マイク入力音の音量を調整します。音声を入力すると、画面上部のレベルメーターに入力レベルが表示されます。	
④	<b>リバーブ</b>	マイク音声にかかるリバーブの深さ(かかり具合)を設定します。	
⑤	<b>ノイズゲート</b>	マイク入力音声信号のうち、指定したレベル以下の入力信号を消す機能です。これにより、ノイズ(雑音)を取り除くことができます。	
		<b>オン/オフ</b>	ノイズゲートのオン/オフを切り替えます。
		<b>スレッシュホールド</b>	入力音声かどのレベルになったらノイズゲートを機能させるかを設定します。
⑥	<b>タイプ</b> (ボーカルのみ)	ボーカルタイプを選びます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>ノーマル</b>: 基本の設定です。</li> <li>・ <b>ブライト</b>: 歌声をより明るく目立たせる設定です。</li> <li>・ <b>ラウド</b>: 歌声の音量を保ち、より大きな音を出せる設定です。</li> </ul>	
⑦	<b>ピッチ検出</b> (ボーカルのみ)	パフォーマンス時にマイクに入力された音声のピッチを、どのように検出するか設定します。	
		<b>音域</b>	マイクに入力される音声の特徴を設定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>バス</b>: 低い声に有効な設定です。うなったり怒鳴ったりするようなパフォーマンスにも適しています。</li> <li>・ <b>アルト/テナー</b>: 中音域の声に有効な設定です。</li> <li>・ <b>ソプラノ</b>: 高い声に有効な設定です。マイクに口を近づけて歌うような場合にも適しています。</li> <li>・ <b>すべての音域</b>: 低域～高域にわたり幅広い音域で歌われる場合に設定します。</li> </ul>
		<b>レスポンス</b>	マイクに音声が入力されてからの、ピッチ検出のスピードを設定します。スロー、ミディアムスロー、ミディアム、ミディアムファスト、ファストの順に、検出スピードが速くなります。ここでの設定により、マイク音声に対するボーカルハーモニーのレスポンス(効果のかかる速さ)が決まります。
⑧	<b>レベルリダクション</b> (トークのみ)	マイク音声以外の音量を抑えることで、マイク音声とエレクトーンでの演奏音とのバランスをとります。	

## 歌声にハーモニーを付ける(ボーカルハーモニー)

ボーカルハーモニー機能を使うことで、マイクに入力された歌声にハーモニーを付けることができます。

- 1 マイクをエレクトーンに接続します。
- 2 **DISPLAY SELECT [MIXER EQ]**ボタンを押して、マイク画面を表示させます。  
ミキサー画面が表示された場合は、画面右上の[マイク]を押して画面を切り替えます。次回[MIXER EQ]ボタンを押したときは、前回開いていた画面が表示されます。



- 3 [ボーカルハーモニー]タブを選び、ボーカルハーモニーページを表示させます。
- 4 ボーカルハーモニーのカテゴリーを選びます。

コードル	下鍵盤で弾いたコードに従って、マイク音声にハーモニーが付きます。
ボコーダー	「キーボード」の設定で選んだ鍵盤を弾くと、弾いた音のピッチでマイク音声にハーモニーが付きます。
シンセボコーダー	マイク音声を、ロボットボイスのような機械的な音に変えます。「キーボード」の設定で選んだ鍵盤を弾くことにより、ピッチをコントロールします。
ボーカルエフェクト	マイク音声にエフェクトがかかります。ハーモニーは付きません。
スルー	ボーカルハーモニーもエフェクトもかかりません。手順5以降は必要ありません。

- 5 ボーカルハーモニータイプを選びます。  
ここで選べるボーカルハーモニータイプについては、データリスト(<https://manual.yamaha.com/mi/rt/els03/>)をご確認ください。
- 6 必要な設定をします。  
手順4で選んだカテゴリーによって、設定できる項目が異なります。

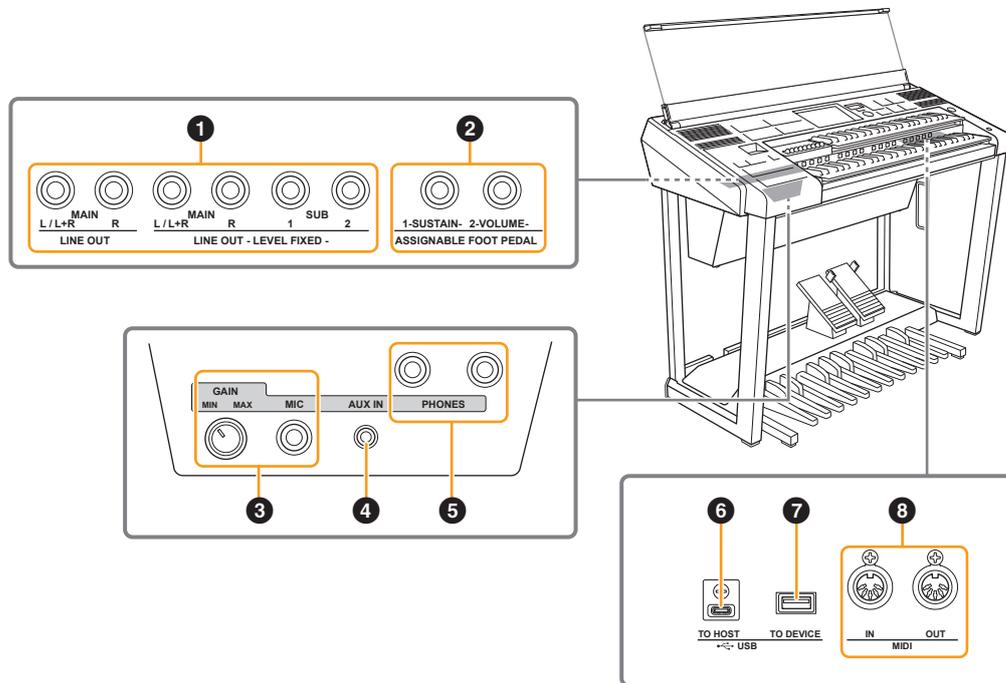
ハーモニー オン/オフ	ボーカルハーモニーをオン/オフします。
キーボード	「ボコーダー」または「シンセボコーダー」の場合に、ハーモニーをどの鍵盤でコントロールするかを選びます。
ボリューム	「コードル」または「ボコーダー」の場合に、ボーカルハーモニーの音量を調節します。リード(マイクへの入力音)とハーモニー(ハーモニー音のみ)の音量をそれぞれ調節できます。 設定範囲: 0 ~ 127

エフェクト オン/オフ	ボーカルハーモニーにかけるエフェクトをオン/オフします。
エフェクトデプス	エフェクトのかかり具合を調節します。 「コーダル」または「ボコーダー」の場合は、リード(マイクへの入力音)とハーモニー(ハーモニー音のみ)にかかるエフェクトをそれぞれ調節できます。 設定範囲: 0 ~ 127

## 7 マイクに向かって声を出し、声の変化を確認してみましょう。

「コーダル」、「ボコーダー」、「シンセボコーダー」では、鍵盤を弾きながら声を出しましょう。

このエレクトーンには、鍵盤の下側にさまざまな端子があり、外部機器と接続できます。端子は、左奥、左手前、右奥の3箇所に分かれて配置されています。



### ⚠ 注意

ほかの機器と接続するときは、すべての機器の電源を切ったうえで行ってください。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にしてください。感電、聴覚障害または機器の損傷の原因になります。

- ① **LINE OUT (ラインアウト)端子、LINE OUT -LEVEL FIXED- (ラインアウト -レベルフィクスト-)端子:**  
アンプ内蔵スピーカーなどを接続して、エレクトーンの音を外部機器に出力します。演奏音をより大きな音で鳴らすことなどができます(157ページ)。
- ② **ASSIGNABLE FOOT PEDAL (アサイナブル フットペダル)端子:**  
別売のフットスイッチ(FC4AまたはFC5)やフットコントローラー (FC7)を接続します(169ページ)。
- ③ **MIC (マイク)端子、GAIN (ゲイン)つまみ:**  
マイクを接続すると、入力した音声をエレクトーンから鳴らせます。歌声にハーモニーを付けることもできます。詳しくは、12章(151ページ)をご覧ください。
- ④ **AUX IN (AUXイン)端子:**  
オーディオ再生機器を接続すると、接続した機器での再生音をエレクトーンから鳴らせます(159ページ)。
- ⑤ **PHONES (フォーンズ)端子:**  
ヘッドホンを接続します(10ページ)。
- ⑥ **USB TO HOST (USBトゥーホスト)端子:**  
コンピューターとつないでデータをやり取りしたり(166ページ)、iPhone/iPadとつないでアプリを使ったり(162ページ)します。
- ⑦ **USB TO DEVICE (USBトゥーデバイス)端子:**  
USBフラッシュメモリーやUSB無線LANアダプターを接続します(168ページ)。操作パネル上にあるUSB TO DEVICE端子と同じですが、抜き差しが頻度が少ないものを接続する場合にキーボードユニット下にある端子を使うことをおすすめします。
- ⑧ **MIDI (ミディ)端子:**  
MIDI機器と接続して、データをやり取りします(160ページ)。

## エレクトーンの音を外部スピーカーなどに出力する (LINE OUT端子)

LINE OUT端子には、スピーカーやミキサー、オーディオ録音機器を接続します。エレクトーンの音を接続した外部機器に出力します。たとえば、アンプ内蔵スピーカーと接続して、外部スピーカーから音を鳴らしたり、オーディオ録音機器を接続して、エレクトーンでの演奏を録音したりできます。

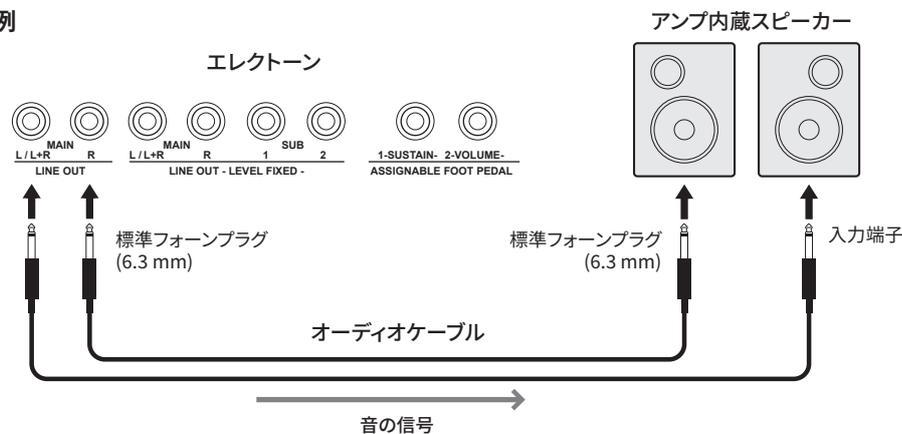
### ⚠ 注意

ほかの機器と接続するときは、すべての機器の電源を切ったうえで行ってください。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にしてください。感電、聴覚障害または機器の損傷の原因になります。

### ⚠ ご注意

- 外部機器の損傷を防ぐため、エレクトーンの音を外部機器に出力するときは、最初にエレクトーン、次に外部機器の順に電源を入れてください。電源を切るときは、最初に外部機器、次にエレクトーンの順に行ってください。
- LINE OUT端子から出力した音を、AUX IN端子に戻さないでください(LINE OUT端子を外部オーディオ機器に接続した場合、その機器からの音声出力をエレクトーンのアUX IN端子に入力しないでください)。エレクトーンのアUX IN端子から入力された音はそのままLINE OUT端子から出力されますので、オーディオ系の発振が起こり、正常に再生されないばかりでなく、両機器の故障の原因になります。

### 接続例



### NOTE

モノラル出力の場合(スピーカーを1台だけ使う場合には、LINE OUT [L/L+R]端子をご使用ください。

LINE OUT端子は複数あるので、用途に応じて使い分けることができます。

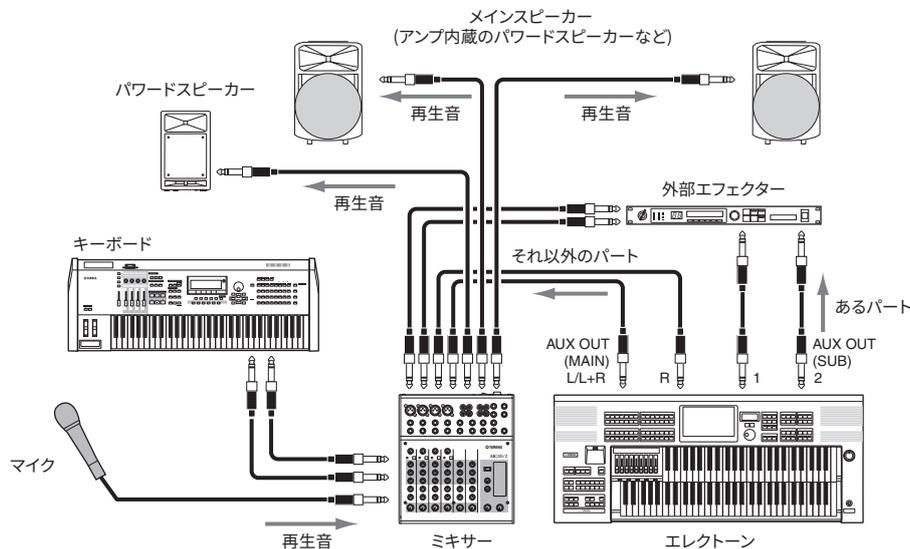
- LINE OUT MAIN [L/L+R]/[R]:** エレクトーン全体の音声をステレオ出力します。[MASTER VOLUME]ダイヤルで出力音量を調節できます。スピーカーやオーディオ録音機器に接続するときなどにこの端子を使います。スピーカーを1台だけ使う場合は、[L/L+R]端子を使います。
- LINE OUT-LEVEL FIXED- MAIN [L/L+R]/[R], SUB [1]/[2]:** エレクトーンの音声をパートごと出力します。出力先はパートごとに指定できます(158ページ)。出力レベルは一定で、[MASTER VOLUME]ダイヤルで調節できません。ミキサーなどを接続して、音量や音質のバランス調整をしたい場合にこの端子を使います。

## ミキサーを接続してライブ演奏をする

エレクトーンをコンサートなどで使用する場合は、エレクトーンを直接スピーカーに接続するのではなく、エレクトーンとミキサーを接続し、ミキサーをスピーカーに接続するのが一般的です。ミキサーを通すことで、ほかの楽器との間で音量/音質バランス調整が容易にできるようになり、調整することでまとまりのある演奏になります。

ミキサーとの接続には、エレクトーンのLINE OUT-LEVEL FIXED-端子を使用します。MAINとSUBがあるので、一部のパートだけをSUBから出力して外部エフェクターをかけ、それ以外のパートはMAINから出力してミキサー上で調節するなど、パートごとに出力することなども可能です。出力先の設定については、下記「エレクトーンの音の出力先をパートごとに設定する」をご覧ください。

### 接続例



### 電源を入れる順序

電源オン/オフ時のノイズからスピーカーを保護するため、電源を入れたり切ったりする順序に気を配りましょう。

すべての機器のボリュームが下がっている(0になっている)ことを確認しましょう。

電源を入れるときは以下の順序で、電源を切るときは逆の順序(3→2→1)で行います。

1. エレクトーンやキーボードなどの外部音源
2. ミキサー
3. パワースピーカー

### NOTE

バランス入力に対応しているミキサーとTRSプラグを使って接続すると、エレクトーンはバランス出力し、ノイズが軽減できます。音量はアンバランス出力したときと同等です。

## エレクトーンの音の出力先をパートごとに設定する

LINE OUT端子から外部機器に出力する場合、どの端子から出力するかをボイスセクションやリズム、マイクなどのパートごとに設定できます。

- 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティ画面を表示させます。

### ユーティリティ画面



## 2 [ラインアウト]タブで、パートごとに出力先を選びます。

出力先は、MAIN、SUB 1、SUB 2、SUB 1&2のいずれか1つです。MAINまたはSUB 1&2に設定されたパートの音はステレオ出力(SUB 1=左、SUB 2=右)されます。SUB 1またはSUB 2に設定されたパートの音はモノラル出力されます。エフェクトは、MAINのみにかかります。

なお、SUB 1、SUB 2またはSUB 1&2を選んだ場合、そのパートは、本体スピーカー、PHONES端子、USB TO HOST端子から出力されません。また、オーディオ録音されません。

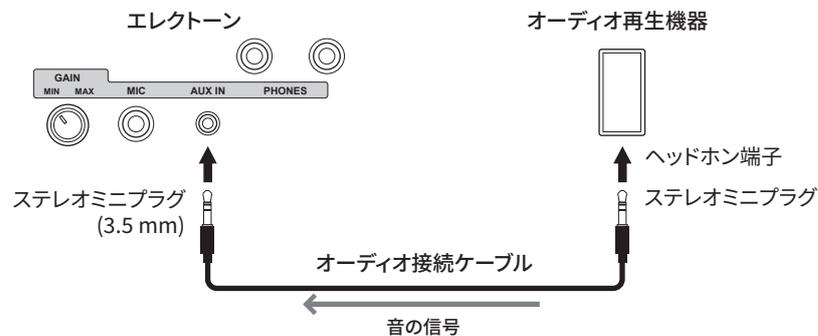
### 外部オーディオ再生機器の音をエレクトーンのスピーカーから鳴らす(AUX IN 端子)

エレクトーンのAUX IN端子に外部オーディオ再生機器を接続すると、接続した機器での再生音をエレクトーンのスピーカーから鳴らせます。

#### ご注意

AUX IN端子を使うときは、外部機器の損傷を防ぐため、最初に外部機器、次にエレクトーンの順に電源を入れてください。電源を切るときは、最初にエレクトーン、次に外部機器の順に行ってください。

#### 接続例



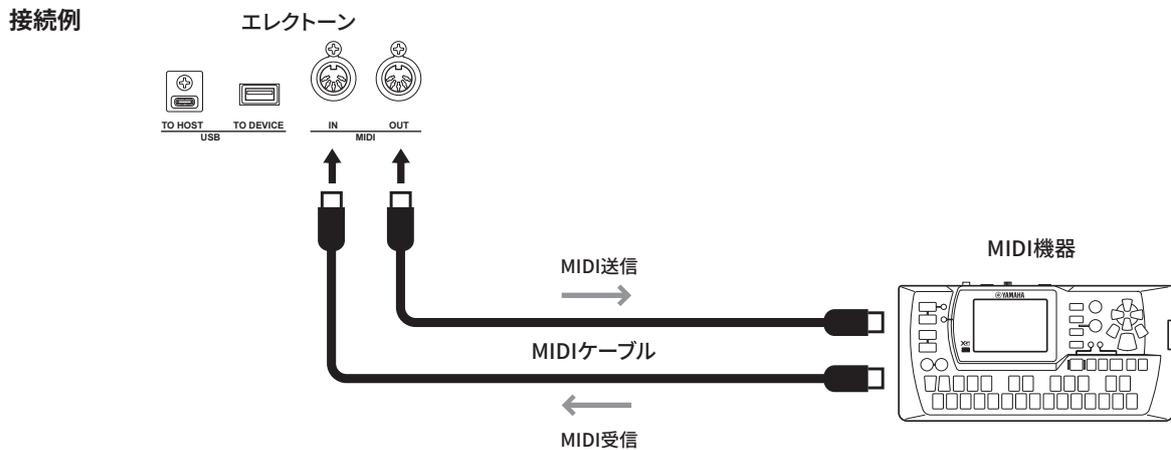
#### NOTE

- オーディオ接続ケーブルおよび変換プラグは、抵抗のないものをお使いください。
- コンピューターやスマートデバイス(iPhone/iPadやAndroid端末)は、USBケーブルを使ってUSB TO HOST端子に接続できます。その場合、接続した機器での再生音をより高音質でエレクトーンのスピーカーから鳴らせます。詳しくは、[166ページ](#)(USBオーディオインターフェース)をご覧ください。

## MIDI機器と接続する(MIDI端子)

MIDIケーブルを使って、エレクトーンのMIDI端子にMIDI機器(キーボード、シンセサイザー、シーケンサーなど)を接続すると、エレクトーンから外部MIDI機器の音源を鳴らしたり、外部MIDI機器からエレクトーンをコントロールしたりできます。

- **MIDI [IN]:** MIDIデータを受信する端子です。
- **MIDI [OUT]:** MIDIデータを送信する端子です。



### NOTE

- ヤマハウェブサイト(<https://jp.yamaha.com/support/manuals/>)で、MIDIについての基礎知識を説明した「MIDI入門」をダウンロードできます。
- 使用するシーケンスソフトウェアでの必要なMIDI設定については、それぞれの説明書をお読みください。
- MDR(ミュージックデータレコーダー)機能の使用時は、MIDI機器との間でMIDI信号を送受信することはできません。
- USB TO HOST端子の使用中は、USB TO HOST端子の通信が優先され、MIDI端子は使用できません。

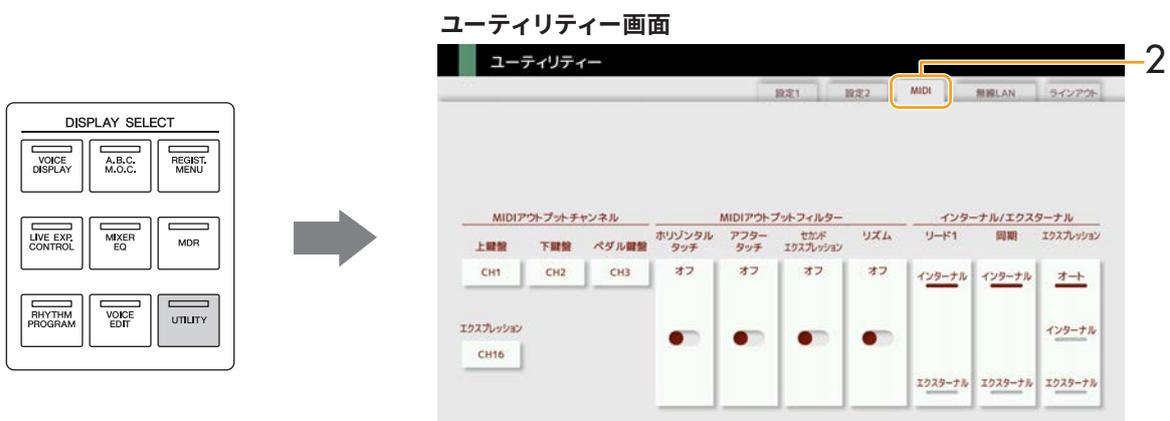
## MIDIに関する設定をする

エレクトーンをMIDI機器と接続したときに、外部機器からどのようにエレクトーンをコントロールするか、またはエレクトーンからどのように外部機器をコントロールするかを設定します。

### NOTE

コンピューターを接続するときは、USB TO HOST端子を使います。詳しくは、166ページをご覧ください。

- 1 **DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティ画面を表示させます。**



## 2 [MIDI]タブで、MIDIの設定をします。

<b>MIDIアウトプットチャンネル</b>	MIDIの送信チャンネルを設定します。上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、エクスプレッションペダルのそれぞれにつき、チャンネル1～16のいずれかを設定できます。ここで設定した送信チャンネルで各鍵盤やエクスプレッションペダルの演奏情報を送信できます。MIDIメッセージの送信先となるMIDI機器の受信チャンネルに合わせて、送信チャンネルを設定してください。 エクスプレッションペダルについては、出力しない設定(オフ)を選ぶこともできます。						
<b>MIDIアウトプットフィルター</b>	<p>エレクトーンの演奏によって出力されるMIDIデータのうち、特定のMIDIデータをカットし、出力されないようにします。カットできるMIDIデータは、水平タッチ、アフタータッチ、セカンドエクスプレッション、リズムスタート/ストップ情報の4種類です。オンに設定したMIDIデータはカットされ、外部機器には出力されません。</p> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>アフタータッチにはポリアフタータッチ(32ページ)も含まれます。</li> <li>ELS-03Gでは、水平タッチは表示されません。また、ポリアフタータッチ機能もありません。</li> </ul>						
<b>インターナル/エクスターナル</b>	<p>表示された各項目のコントロールをエレクトーンで行う(インターナル)か、外部機器で行う(エクスターナル)かを切り替えます。</p> <table border="1" data-bbox="501 703 1437 1397"> <tr> <td data-bbox="501 703 654 875"> <b>リード1</b> </td> <td data-bbox="654 703 1437 875"> リードボイス1の発音方法を設定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li><b>インターナル:</b> リードボイス1は、上鍵盤で発音します。キーボードアサイン機能(28ページ)をオンにした場合は下鍵盤またはペダル鍵盤で発音します。</li> <li><b>エクスターナル:</b> リードボイス1は、MIDIチャンネル4で外部から送信された演奏情報を受けて発音します。</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="501 875 654 1077"> <b>同期</b> </td> <td data-bbox="654 875 1437 1077"> リズムを同期させるためのタイミング決定を、エレクトーンが持つ内部クロックで行うか、エレクトーンと接続した他のMIDI機器のクロック(外部クロック)で行うかを選びます。通常はインターナルにします。 <ul style="list-style-type: none"> <li><b>インターナル:</b> 内部クロックで動作します。</li> <li><b>エクスターナル:</b> MIDI [IN]端子から入ってくる外部クロックで動作します。エレクトーンは外部機器のクロックに従います。</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="501 1077 654 1397"> <b>エクスプレッション</b> </td> <td data-bbox="654 1077 1437 1397"> エレクトーン全体の音量を何によってコントロールするかを設定します。通常はオートにしておきます。 <ul style="list-style-type: none"> <li><b>オート:</b> インターナル/エクスターナルが自動的に切り替わります。</li> <li><b>インターナル:</b> ライブエクスプレッションコントロール(53ページ)により、「エクスプレッション」の機能を割り当てたコントローラーを使ってエレクトーンの音量を調節します。</li> <li><b>エクスターナル:</b> 外部からMIDI信号を受信しているときやMDRでソングを再生している間は、受信したMIDI信号やMDRに記録されたデータによってエレクトーンの音量がコントロールされます。「エクスプレッション」の機能を割り当てたコントローラーでの音量調節はできません。</li> </ul> </td> </tr> </table>	<b>リード1</b>	リードボイス1の発音方法を設定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li><b>インターナル:</b> リードボイス1は、上鍵盤で発音します。キーボードアサイン機能(28ページ)をオンにした場合は下鍵盤またはペダル鍵盤で発音します。</li> <li><b>エクスターナル:</b> リードボイス1は、MIDIチャンネル4で外部から送信された演奏情報を受けて発音します。</li> </ul>	<b>同期</b>	リズムを同期させるためのタイミング決定を、エレクトーンが持つ内部クロックで行うか、エレクトーンと接続した他のMIDI機器のクロック(外部クロック)で行うかを選びます。通常はインターナルにします。 <ul style="list-style-type: none"> <li><b>インターナル:</b> 内部クロックで動作します。</li> <li><b>エクスターナル:</b> MIDI [IN]端子から入ってくる外部クロックで動作します。エレクトーンは外部機器のクロックに従います。</li> </ul>	<b>エクスプレッション</b>	エレクトーン全体の音量を何によってコントロールするかを設定します。通常はオートにしておきます。 <ul style="list-style-type: none"> <li><b>オート:</b> インターナル/エクスターナルが自動的に切り替わります。</li> <li><b>インターナル:</b> ライブエクスプレッションコントロール(53ページ)により、「エクスプレッション」の機能を割り当てたコントローラーを使ってエレクトーンの音量を調節します。</li> <li><b>エクスターナル:</b> 外部からMIDI信号を受信しているときやMDRでソングを再生している間は、受信したMIDI信号やMDRに記録されたデータによってエレクトーンの音量がコントロールされます。「エクスプレッション」の機能を割り当てたコントローラーでの音量調節はできません。</li> </ul>
<b>リード1</b>	リードボイス1の発音方法を設定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li><b>インターナル:</b> リードボイス1は、上鍵盤で発音します。キーボードアサイン機能(28ページ)をオンにした場合は下鍵盤またはペダル鍵盤で発音します。</li> <li><b>エクスターナル:</b> リードボイス1は、MIDIチャンネル4で外部から送信された演奏情報を受けて発音します。</li> </ul>						
<b>同期</b>	リズムを同期させるためのタイミング決定を、エレクトーンが持つ内部クロックで行うか、エレクトーンと接続した他のMIDI機器のクロック(外部クロック)で行うかを選びます。通常はインターナルにします。 <ul style="list-style-type: none"> <li><b>インターナル:</b> 内部クロックで動作します。</li> <li><b>エクスターナル:</b> MIDI [IN]端子から入ってくる外部クロックで動作します。エレクトーンは外部機器のクロックに従います。</li> </ul>						
<b>エクスプレッション</b>	エレクトーン全体の音量を何によってコントロールするかを設定します。通常はオートにしておきます。 <ul style="list-style-type: none"> <li><b>オート:</b> インターナル/エクスターナルが自動的に切り替わります。</li> <li><b>インターナル:</b> ライブエクスプレッションコントロール(53ページ)により、「エクスプレッション」の機能を割り当てたコントローラーを使ってエレクトーンの音量を調節します。</li> <li><b>エクスターナル:</b> 外部からMIDI信号を受信しているときやMDRでソングを再生している間は、受信したMIDI信号やMDRに記録されたデータによってエレクトーンの音量がコントロールされます。「エクスプレッション」の機能を割り当てたコントローラーでの音量調節はできません。</li> </ul>						

## iPhone/iPadを接続してアプリを使う

iPhoneやiPad と接続して、このエレクトーンに対応した下記アプリを使うことで、より便利に楽しめます。

- エレクトーン弾き放題! : レジストレーションデータの保管や管理をしたり、ヤマハのオンラインショップで購入したデータをエレクトーンに転送したりできます。
- Rec'n'Share: 演奏を高音質で録音すると同時に動画の撮影もでき、そのデータをインターネット上で共有できます。

アプリについて詳しくは、下記ウェブサイトの各アプリのページでご確認ください。

<https://www.yamaha.com/2/kbdapps/>

### NOTE

エレクトーンでは、Android版のRec'n'Shareは使えません。

iPhone/iPadにアプリをインストールしたら、エレクトーンに接続して使ってみましょう。エレクトーンとiPhone/iPadはUSBケーブルで接続します。「エレクトーン弾き放題!」では、無線LANアダプター UD-WL01を使って接続することもできます。

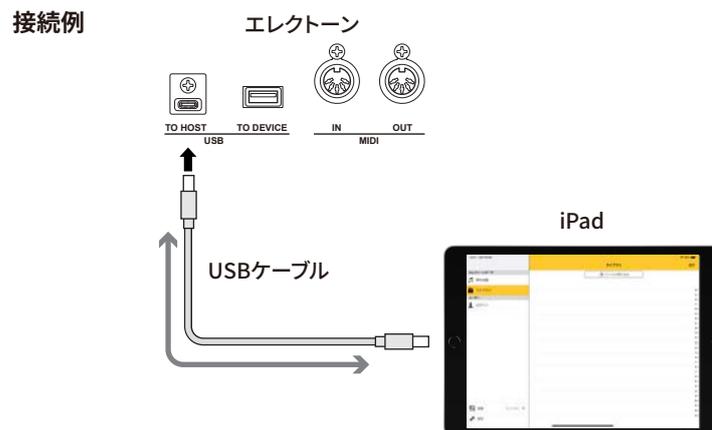
## USBケーブルを使って接続する(USB TO HOST端子)

USBケーブルを使って、iPhone/iPadをエレクトーンのUSB TO HOST端子に接続します。USB TO HOST端子を使う前に必ず「USB TO HOST端子 使用上のご注意」(166ページ)をお読みください。

USB Type-C™端子搭載のデバイスを接続する場合は、Type C - Type C タイプのUSB ケーブルを使います。Lightning コネクタ搭載のデバイスを接続する場合は、Type C - Type AタイプのUSBケーブルとApple純正のアダプターを使います。

### ご注意

USB ケーブルは、Type C - Type CまたはType C - Type Aタイプで3メートル未満のものをご使用ください。また、充電専用ではなく、USB規格に準拠したデータ通信可能なケーブルをご使用ください。

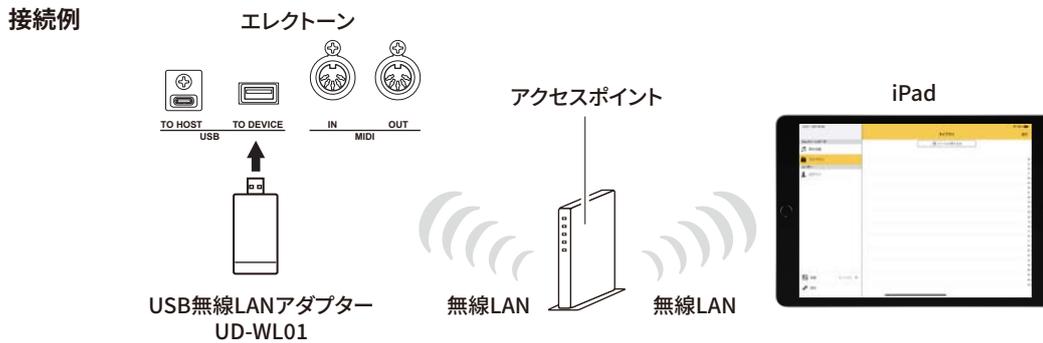


### NOTE

- iPhone/iPadやコンピューターなどの外部機器からエレクトーンのUSB TO HOST端子に入力される音声を、エレクトーンでの演奏音とともに外部機器に出力する(オーディオループバックする)かどうかを設定できます。167ページをご覧ください。
- USB TO HOST端子に接続したiPhone/iPadをこのエレクトーンで充電することはできません。

## 無線LAN (Wi-Fi)で接続する(別売UD-WL01使用)

「エレクトーン弾き放題!」のアプリを使う場合は、エレクトーンとiPhone/iPadを無線LAN (Wi-Fi)で接続できます。無線LANで接続するには、別売のUSB無線LANアダプター UD-WL01が必要です。USB無線LANアダプターを使う前に必ず「USB TO DEVICE端子 使用上のご注意」(168ページ)をお読みください。



- 1 エレクトーンの電源を切ります。
- 2 USB無線LANアダプター UD-WL01をエレクトーンのUSB TO DEVICE端子に差し込みます。  
キーボードユニットの下にあるUSB TO DEVICE端子を使うことをおすすめします。パネル上のUSB TO DEVICE端子はUSBフラッシュメモリーを接続するために空けておくと便利です。
- 3 エレクトーンの電源を入れます。
- 4 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティ画面を表示させます。



- 5 [無線LAN]タブで、[モード変更]を押してインフラストラクチャーモードまたはアクセスポイントモードを選びます。

- インフラストラクチャーモード: アクセスポイントを経由して、USB無線LANアダプターとiPhone/iPadを接続します。接続中にほかのネットワークにも接続する場合に、この方法で接続します。
- アクセスポイントモード: アクセスポイントを経由せずに、直接USB無線LANアダプターとiPhone/iPadを接続します。接続できるアクセスポイントがない場合や、接続中にほかのネットワークに接続する必要がない場合に、この方法で接続します。

### NOTE

アクセスポイントとは、無線LANで電波のやりとりを行うときの基地局となる機器です。ルーターやモデムと一体になっている場合もあります。

## 6 エレクトーンをネットワークに接続します。

### ■ インフラストラクチャーモードの場合

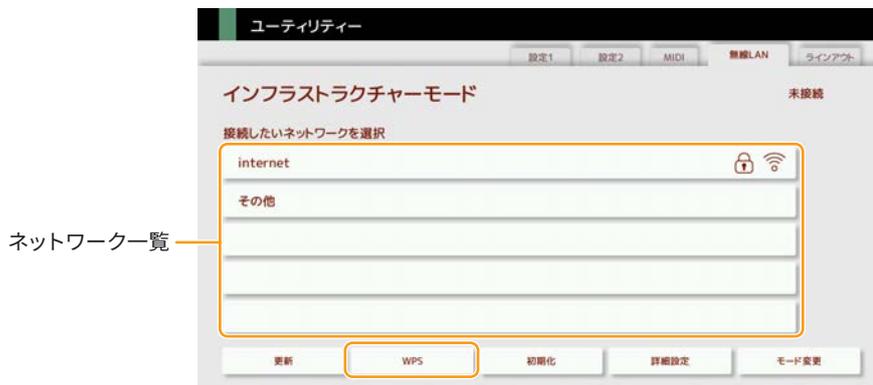
接続方法は2つあります。ご自分のネットワーク環境に合った方法で接続してください。

- **WPSによる接続:** アクセスポイントがWPS機能に対応している場合は、設定情報の入力などすることなく、簡単な操作で接続できます。[WPS]を押すと確認のメッセージが表示されます。[OK]を押したら、2分以内にアクセスポイントのWPSボタンを押してください。

#### NOTE

アクセスポイントがWPSに対応している必要があります。アクセスポイントの設定内容の確認や変更については、使用するアクセスポイントの取扱説明書をご覧ください。

- **ネットワーク一覧から選んで接続:** 画面のネットワーク一覧から接続できるネットワークを選びます。鍵アイコン(🔒)が付いているネットワークには、セキュリティがかかっています。パスワードを入力して[接続]を押してください。鍵アイコンが付いていないネットワークは、選ぶだけで接続できます。接続したいネットワークが表示されない場合は、「その他」を選んで、SSID、セキュリティ方式、パスワードを入力して接続します。文字入力の方法は、[111ページ](#)をご覧ください。



固定IPアドレスなどの設定を変更したい場合は、[詳細設定]を押して設定します。

接続情報を初期化して、工場出荷時の設定に戻すには、[初期化]を押します。

### ■ アクセスポイントモードの場合

[詳細設定]を押して、固定IPアドレスなどを設定し、設定が終わったら、[保存]を押して設定を保存します。文字入力の方法は、[111ページ](#)をご覧ください。

- 無線: SSID、セキュリティ方式、パスワード、チャンネルを設定します。
- IPアドレス: 固定IPアドレスなどを設定します。
- その他: ホスト名を設定したり、USB無線LANアダプターのMACアドレスなどを表示したりします。



接続情報を初期化して、工場出荷時の設定に戻すには、[初期化]を押します。

## 7 iPhone/iPadとエレクトーンを接続します。

**7-1** iPhone/iPadで、設定 > Wi-FiをタップしてWi-Fi設定画面を開きます。

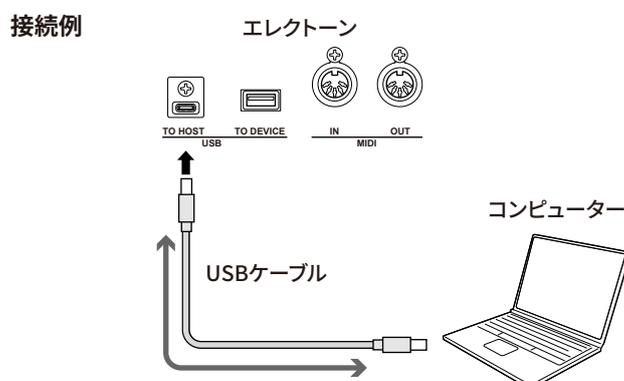
**7-2** Wi-Fiをオンにします。

**7-3** 表示されたネットワーク一覧から、手順6で接続したネットワークを選びます。パスワードが必要な場合はパスワードを入力してください。

以上で接続は完了です。インフラストラクチャーモードの場合、接続に成功すると画面右上に「接続中」と表示されます。接続できたらアプリを使ってみましょう。

## コンピューターと接続する

USBケーブル(Type C - Type CまたはType A - Type C)を使って、エレクトーンのUSB TO HOST端子にコンピューターを接続すると、エレクトーンとコンピューター間でMIDIデータやオーディオデータをやり取りできます。自分の演奏をコンピューターに保存して、楽譜を作ったり、ウェブサイトで公開したりできます(楽譜作成ソフトやシーケンスソフトなどが必要です)。また、コンピューターで再生したデータをエレクトーンから鳴らすこともできます。USB TO HOST端子を使う前に必ず下記の「USB TO HOST端子 使用上のご注意」をお読みください。



MIDIデータ送受信する場合は、送受信するチャンネルなどMIDIに関する設定が必要です。160ページをご覧ください。Windows搭載のコンピューターでオーディオデータを送受信するときに、動作が不安定だったり遅延が生じたりする場合は、「Yamaha Steinberg USB Driver」をご利用ください。下記ウェブサイトで「Yamaha Steinberg USB Driver」を検索し、ドライバをコンピューターにインストールしてください。インストール方法は、ダウンロードファイルに付属のインストールガイドでご確認ください。

サポート・お問い合わせ(ソフトウェア) <https://jp.yamaha.com/support/updates/>

### USB TO HOST端子 使用上のご注意

USB TO HOST端子でコンピューターやスマートデバイス(iPhone/iPadやAndroid端末)を接続するときは、コンピューターやエレクトーン本体の停止(ハングアップ)によるデータの損失を防ぐため、以下のことを行ってください。

#### ご注意

- USBケーブルはACまたはCCタイプで3メートル未満のものをご使用ください。また、充電専用ではなく、USB規格に準拠したデータ通信可能なケーブルをご使用ください。
- エレクトーンの電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行ってください。
  - すべてのアプリケーションを終了させてください。
  - 本体からデータが送信されていないか確認してください(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます)。
- エレクトーンの電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

コンピューターやスマートデバイス、エレクトーンが停止したときは、アプリケーションやコンピューター、スマートデバイスを再起動するか、エレクトーンの電源を入れ直してください。

## オーディオデータを送受信する(USBオーディオインターフェース機能)

USBケーブルを使って、コンピューターやスマートデバイス(iPhone/iPadやAndroid端末)をUSB TO HOST端子に接続すると、オーディオデータをデジタルで送受信できます。これをUSBオーディオインターフェース機能といい、たとえば、次のようなことができます。

接続した機器でオーディオデータを再生すると、エレクトーンのスピーカーから音を鳴らせます。AUX IN端子での接続と比べて、音質の劣化が少なくクリアな音を楽しめます。また、録音ソフトや音楽制作ソフトを使って、エレクトーンでの演奏をオーディオデータとして録音することなどもできます。

## オーディオループバックのオン/オフを設定する

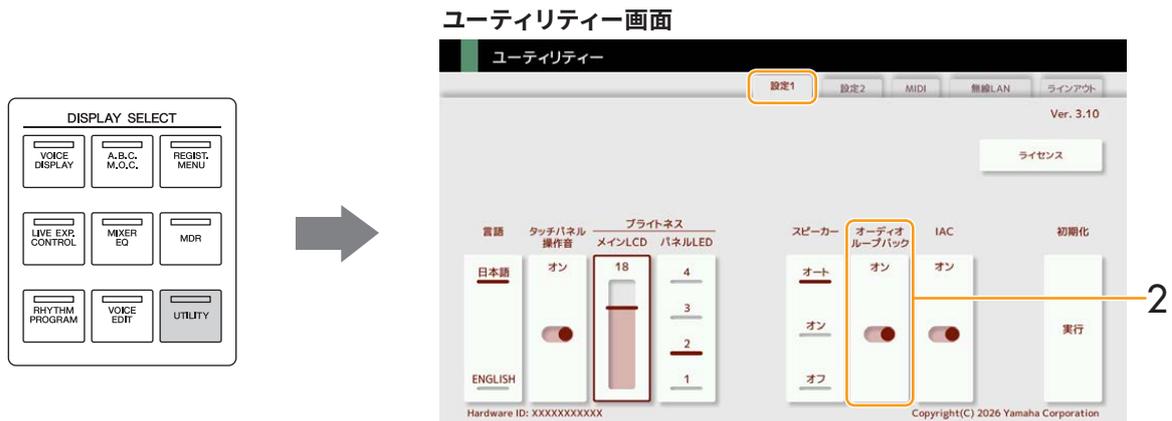
USB TO HOST端子に接続したコンピューターなどの外部機器からエレクトーンへのオーディオ入力音を、エレクトーンでの演奏音とともに外部機器に出力する(オーディオループバックする)かどうかを設定できます。出力する場合はオンに、出力しない場合はオフにします。

たとえば、コンピューターを使って、エレクトーンでの演奏音だけでなくエレクトーンに入力したオーディオ再生音も録音したい場合はオンに、エレクトーンでの演奏音だけを録音したい場合はオフにします。

### NOTE

エレクトーン本体でオーディオ録音(106ページ)すると、この設定がオンのときは、外部機器からのオーディオ入力音も録音されますが、オフのときは録音されません。

- 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



- 2 [設定1]タブで、オーディオループバックのオン/オフを切り替えます。

## USBフラッシュメモリー /USB無線LANアダプターを接続する(USB TO DEVICE端子)

USB TO DEVICE端子にはUSBフラッシュメモリーまたはUSB無線LANアダプター UD-WL01を接続します。USBフラッシュメモリーを接続すると、MDR機能(90ページ)を使って、レジストレーションを保存したり、演奏を録音/再生したりすることができます。USB無線LANアダプターを接続すると、スマートデバイスと無線でつないで、アプリを使うことができます(162ページ)。

USB TO DEVICE端子を使う前に、次の「USB TO DEVICE端子 使用上のご注意」をお読みください。

### USB TO DEVICE端子 使用上のご注意

このエレクトーンには、USB TO DEVICE端子が3つあります(パネル上に2つ、キーボードユニット底面に1つ)。USB TO DEVICE端子にUSB機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。

#### NOTE

USB機器の取り扱いについては、お使いのUSB機器の取扱説明書もご参照ください。

#### ■ 使用できるUSB機器

- USBフラッシュメモリー
- USB無線LANアダプター (別売UD-WL01)

上記以外のUSB機器(USBハブ、スマートフォンなど)は、接続しても使えません。

USBフラッシュメモリーは動作確認済みのものをお使いください。動作確認済みUSB機器については、下記ウェブサイトで確認できます。「ELS-03」と入力して検索してください。動作確認済み以外のものを使うと、データの保存/呼び出しができない場合があります。

サポート・お問い合わせ(資料/データ) [https://jp.yamaha.com/support/docs\\_data/](https://jp.yamaha.com/support/docs_data/)

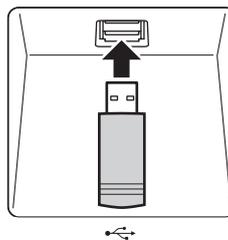
本製品では、USB2.0～3.2の機器を使用できますが、機器への保存や機器からの読み込みにかかる時間は、データの種類や本製品の状態により異なりますのでご了承ください。

#### ご注意

USB TO DEVICE端子の定格は、最大5V/500mAです。定格を超えるUSB機器は故障の原因になるため、接続しないでください。

#### ■ USB機器の接続

USB TO DEVICE端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください。

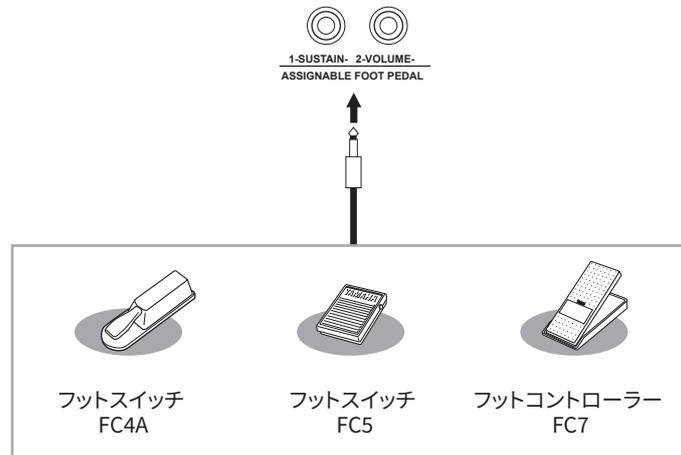


#### ご注意

- USB機器の抜き差しは、再生や録音中、ファイル操作中(保存/コピー/削除/フォーマットなど)、およびUSB機器へのアクセス中には行わないでください。エレクトーン本体の機能が停止したり、USB機器やデータが壊れたりするおそれがあります。
- USB機器の抜き差しは、数秒間隔を空けて行ってください。
- USB機器の接続に延長ケーブルは使わないでください。

## 別売のペダルを使ってエレクトーンをコントロールする (ASSIGNABLE FOOT PEDAL 端子)

ASSIGNABLE FOOT PEDAL端子には、別売のフットスイッチ(FC4AまたはFC5)やフットコントローラー (FC7)を接続できます。初期設定では[1-SUSTAIN-]端子にはサステイン機能、[2-VOLUME-]端子にはボリューム調節機能が割り当てられています。別の機能を割り当てるには、ライブエクスプレッションコントロール画面で設定します。詳しくは、53ページをご覧ください。機能のオン/オフを切り替えるときはフットスイッチを、ボリュームなどの連続した値をコントロールするときはフットコントローラーをお使いください。



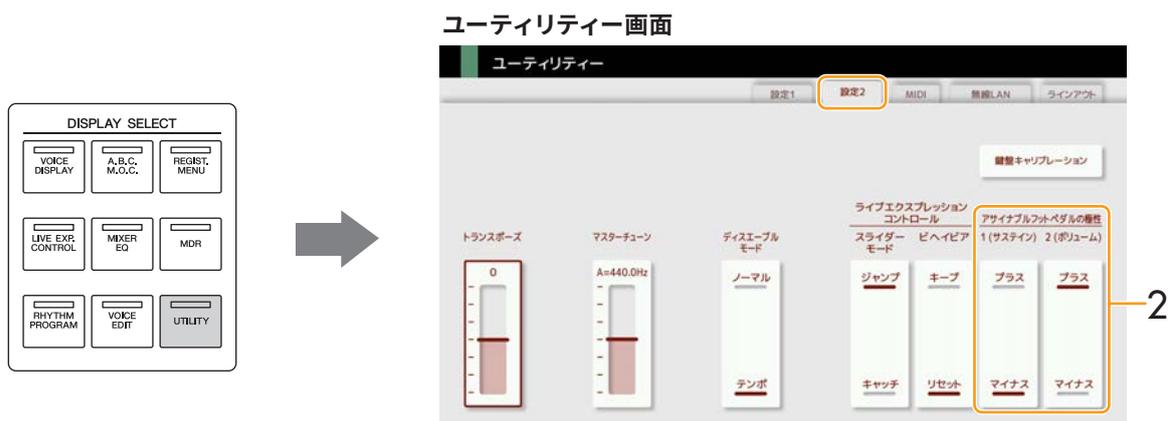
### NOTE

フットスイッチやフットコントローラーの抜き差しは、電源を切った状態で行ってください。また、フットスイッチやフットコントローラーを踏んだまま電源を入れないでください。

## アサインブルフットペダルの極性を設定する

ペダルが通常の効果と逆の動作をする(踏んでいないときにサステインがかかるなど)場合、極性の設定を逆にします。

### 1 DISPLAY SELECT [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を表示させます。



### 2 [設定2]タブで、アサインブルフットペダルの極性を選びます。

「1 (サステイン)」が[1 SUSTAIN]端子に接続したペダル、「2 (ボリューム)」が[2 VOLUME]端子に接続したペダルの極性です。

# 索引

## A

A.B.C. (オートベースコード) .....	64
ASSIGNABLE .....	49
ASSIGNABLE FOOT PEDAL .....	53
ASSIGNABLE FOOT PEDAL 端子 .....	169
AUX IN 端子 .....	159
AWM 音源 .....	39
AWM ボイス .....	114, 117

## B

BRILLIANCE .....	48
------------------	----

## D

[DATA CONTROL] ダイヤル .....	12
[D.] (ディスエーブル) ボタン .....	81

## E

EQ (イコライザー) .....	117, 150
-------------------	----------

## I

IAC (インテリジェント・アコースティック・コントロール) .....	21
iPhone/iPad .....	162

## L

LCD .....	13
LED .....	13
LFO (ローフリクエンシーオシレーター) .....	120
LINE OUT 端子 .....	157
L.ORGAN .....	41, 49

## M

MDR (ミュージックデータレコーダー) .....	90
MIDI 端子 .....	160
M.O.C. (メロディーオンコード) .....	66

## R

Rec'n'Share .....	162
Revo Drums (レボドラムス) .....	125

## S

SFF (スタイルファイルフォーマット) .....	135
SUSTAIN ボタン .....	50

## U

U.ORGAN .....	41, 49
USB TO DEVICE 端子 .....	168
USB TO HOST 端子 .....	162, 166
USB オーディオインターフェース .....	166
USB フラッシュメモリー .....	168
USB 無線 LAN アダプター .....	168

## V

VA 音源 .....	40
VA ボイス .....	40, 114, 121

VCM オルガン .....	42, 43
VOLUME .....	48

## W

Wi-Fi .....	163
-------------	-----

## ア

アーティキュレーション .....	31
アカンパニメント .....	62, 63
アクセスポイントモード .....	164
アサインナブルフットペダル .....	169
アセンブリー .....	125
アタック(オルガンフルート) .....	46
アタックレート .....	118, 121
アドドラム .....	62
アフタータッチ .....	32
アフタータッチエクステンション .....	33
アプリ .....	162
アンビエンスデプス .....	133, 134

## イ

イコライザー .....	117, 150
一時停止 .....	102, 108
移調(トランスポーズ) .....	20
イニシャルタッチ .....	32
イントロ .....	60
インフラストラクチャーモード .....	164

## ウ

上鍵盤ボイス .....	25
--------------	----

## エ

エクスプレッションタイプ .....	44
エクスプレッションペダル .....	19, 53
エフェクト .....	147
エフェクト(オルガンフルート) .....	47
エフェクト(ボイス) .....	35
エフェクト(ボーカルハーモニー) .....	155
エレクトーン弾き放題! .....	162
エレメント .....	114, 117, 118, 119, 121
エンディング .....	60
エンベロープパラメーター .....	121

## オ

オーディオ .....	90
オーディオ変換 .....	107
オーディオールバック .....	167
オーディオ録音 .....	106
オートフィル .....	63
オートベースコード(A.B.C.) .....	64
オルガンフルート .....	41, 47, 49, 147
音声ガイド .....	14
音量 .....	9

<b>カ</b>	
カスタムA.B.C.....	64
カスタムプレイ.....	102
カットオフ周波数.....	118
画面.....	11, 13
<b>キ</b>	
キーオフ ピヘイビア.....	76
キーカバー.....	8
キークリックレベル.....	44
キーボードアサイン.....	28, 31
キーボードパーカッション.....	67
キーボードパーカッション(オーディオ).....	71
キャリブレーション.....	22
<b>ク</b>	
クイックアクセス.....	16
クオンタイズ.....	131
クロック.....	128
<b>ケ</b>	
ゲートタイム.....	132
言語.....	13
検索.....	92
<b>コ</b>	
コーダル.....	154
コード1、2.....	62
コーラス(オルガンフルート).....	43
コーラス(リズムパターンプログラム).....	133
コピー (キーボードパーカッション).....	75
コピー (シーケンス).....	144
コピー (ソング/オーディオ).....	112
コピー (レジストレーション).....	88
コンピューター.....	166
コンプレッサー.....	149
<b>サ</b>	
再生(オーディオ).....	108
再生(シーケンス).....	144
再生(ソング).....	102
再生(リズム).....	60
削除(ソング/オーディオ).....	110
サステイン.....	50
<b>シ</b>	
シグネチャーレジストレーション.....	77
下鍵盤ボイス.....	25
シフトエンド.....	84
情報.....	110
初期化(USB).....	91
初期化(エレクトーン).....	24
初期化(キーボードパーカッション).....	76
初期化(レジストレーションメモリー).....	89
シングルフィンガー.....	65
シンクロスタート.....	60
シンセボコーダー.....	154
<b>ス</b>	
スーパーアーティキュレーションボイス.....	39
スタート.....	60, 102, 108
スタイルファイルフォーマット(SFF).....	135
ステップ入力.....	127
スピーカー.....	21
スピード(オーディオ).....	109
スピード(ソング).....	103
スライダー.....	48, 53
スライダーモード.....	57
スライド.....	35
<b>セ</b>	
セクション.....	60, 124
<b>ソ</b>	
ソロ.....	28
ソング.....	90
<b>タ</b>	
タッチパネル操作音.....	13
タッチビブラート.....	34
<b>チ</b>	
チューニング.....	20
チューン.....	35
<b>テ</b>	
ディケイレート.....	121
停止.....	102, 108
ディスプレイ.....	81
電源.....	8
テンポ.....	61
<b>ト</b>	
トーク.....	153
ドラムセットアップ.....	134
トランスポーズ.....	20
トランスポーズ(ボイス).....	35
<b>ナ</b>	
名前変更.....	110
ナンバーボタン(レジストレーションメモリー).....	77
<b>ニ</b>	
ニーレバー.....	18
<b>ネ</b>	
ネクストユニット.....	84, 141
<b>ノ</b>	
ノイズゲート.....	153
ノートシフト.....	119
ノートリミット.....	119

## ハ

パーカッション	62, 63
バージョン	23
パート(ソング)	103
パート(リズム)	61
パート(録音)	95
ハーモニー	154
パッド	62
早送り	102, 108
早戻し	102, 108
バリエーション	133
パン	147
パン(キーボードパーカッション)	76
バンク	77
伴奏(A.B.C.)	64
伴奏(アカンパニメント)	62
パンチイン録音	96
パン(ボイス)	31
パン(ボイスエディット)	118
パン(リズムパターンプログラム)	133, 134

## ヒ

ピッチ	20, 109
ピッチコース	76
ピッチファイン	76
ピッチ(リズムパターンプログラム)	134
ビブラート	34
ビヘイビア	57
拍子	125

## フ

フィート	31
フィルイン	60
フィルター	119
フィンガードコード	64
フォーマット(USB)	91
フォルダー	110
フットスイッチ	19, 53
譜面	104
プライオリティー	31
ブライトネス	13
プリセットキーボードパーカッション	67
ブリドライブ	43
ブリリアンス	48, 147
ブリリアンス(ボイス)	31
ブレイク	60
フレーズ1、2	62
プロテクトソング	93

## ヘ

ペダルボイス	25
ペダルポリ	36
ヘッドホン	10

## ホ

ボイス	25
ボイスエディット	114
ボイスコンディション	30
ボイスセクション	25
ボイスディスプレイ	15
ボイスボタン	26
ボイスメニュー	26
ボイスリンク	36
ボーカル	153
ボーカルエフェクト	154
ボーカルハーモニー	154
ボコーダー	154
保存	98
ポリ	36
ポリアフタータッチ	32
ホリゾンタルタッチ	33
ポリリューム	9, 48, 147
ポリリューム(オーディオ)	109
ポリリューム(オルガンフルート)	43, 45
ポリリューム(キーボードパーカッション)	76
ポリリューム(ボイス)	31
ポリリューム(マイク)	153
ポリリューム(リズム)	63, 148
ポリリューム(リズムパターンプログラム)	133, 134

## マ

マイク	151
マスターコンプレッサー	149
マスターチューン	20

## ミ

ミキサー	146
ミュージックデータレコーダー (MDR)	90

## ム

無線LAN	163
-------	-----

## メ

メイン	60
メインドラム	62
メトロノーム	59, 125
メモリー (A.B.C.)	65
メロディーオンコード(M.O.C.)	66

## モ

文字入力	111
モノ	36

## ユ

ユーザーキーボードパーカッション	69
ユーザーボイス	116
ユーザーボタン(ボイス)	27
ユーザーボタン(リズム)	59
ユーザーリズム	123, 126

ユニット .....	77, 98
ユニット編集画面.....	98, 101

## ラ

ライブエクスプレッションコントロール.....	53
ラインアウト .....	159

## リ

リアルタイム入力.....	129
リークレベル.....	44
リードスライド .....	35
リードボイス .....	25
リズム .....	58
リズムコンディション.....	63
リズムシーケンスプログラム.....	122, 136
リズムパターンプログラム.....	123
リズムボタン .....	58
リバーブ .....	147, 148
リバーブ(オルガンフルート).....	43, 45
リバーブ(キーボードパーカッション).....	76
リバーブ(ボイス).....	31
リバーブ(マイク) .....	153
リバーブ(リズム).....	63, 148
リバーブ(リズムパターンプログラム) .....	133, 134
リピート .....	103, 109
リリースレート .....	118, 121

## レ

レジストレーション.....	81
レジストレーション一括変更 .....	86
レジストレーションシーケンス.....	139
レジストレーションシフト .....	82
レジストレーションメニュー.....	17
レジストレーションメモリー .....	77
レゾナンス.....	118

## ロ

ロータリースピーカー .....	44, 52
録音(オーディオ).....	106
録音(ソング) .....	94